Tiberian Sun – Wielgachny plakat w numerze!!!

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

INDEKS 338443

SOUTH PARK

Konkurs LEGO: Wygraj wycieczkę do Legolandu

...Tiberian Sun...

...Shadowman...

...Drakan...

...Prince of Persia 3D...

SOUTH PARK

PAŹDZIERNIK 1998 10/98 (30) CENA: 4.90 ZŁ

ISSN 1428-2860

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

SOFTBOX

tel./fax (022) 636 90 24
ul. Dzielna 9A/5
01-023 Warszawa

BOX SOFT

Czynne codziennie: 10^{00}-18^{00}

- Możliwość realizacji zamówień w 24 godziny.
- Koszt wysyłki 7zł. Zamówienie powyżej 100zł - **WYSYŁKA GRATIS.**
- Płacisz przy odbiorze.

SIMON THE SORCERER II
Rewelacyjna gra przygodowa w pełni po polsku tak tanio!
NOWOŚĆ

Nowości na rynku polskim

SINI STAR UNLEASHED
Kosmiczny shoter - takiej grafiki jeszcze nie widziałeś!

Zamawiając przed premierą dostaniesz oryginalny t-shirt gratis!

NOWOŚĆ

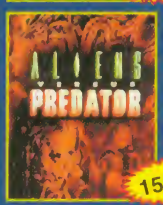
AMERZONE
Przygodówka w pełni po POLSKU na 4 CD z niespotykaną dotąd grafiką. Zamawiając przed premierą dostaniesz oryginalny t-shirt gratis!

NOWOŚĆ

X-BEYOND THE FRONTIER
Kosmiczna strategia ekonomiczna nawiązująca do legendarnej gry Frontier. Odkrywaj, handluj i walcz obcując z 6 różnymi cywilizacjami.

NOWOŚĆ

W naszej ofercie znajdziesz:



ALPHA CENTAURI	155 zł	DUNE 2000	89 zł	LORDS OF MAGIC	69 zł	RAGE OF MAGES	69 zł	SIM CITY 3000	155 zł
BLACK DAHLIA	99 zł	DUNGEON KEEPER	55 zł	MIGHT & MAGIC 7	199 zł	RAILROAD TYCOON II	159 zł	THEME HOSPITAL	55 zł
BLADE RUNNER	59 zł	EXPENDABLE	159 zł	MS AGE OF EMPIRES GOLD	239 zł	RAILROAD TYCOON II EXP. SET	79 zł	THIEF - THE DARK PROJECT	165 zł
BLAZE & BLADE	149 zł	FALCON 4.0	189 zł	MS CLOSE COMBAT 3	269 zł	RAINBOW SIX	159 zł	TOCA II	175 zł
BLOOD 2	69 zł	FIFA 1999	155 zł	NBA LIVE 1999	155 zł	REALMS OF ARKANIA	49 zł	TOMB RAIDER I	99 zł
C & C. TIBERIAN SUN	99 zł	FINAL FANTASY VII	174 zł	NEED FOR SPEED 4	159 zł	REFLUX	55 zł	TOMB RAIDER II GOLDEN MASK	99 zł
CAPITALISM +	49 zł	FLIGHT UNLIMITED 2	99 zł	NEED FOR SPEED II	55 zł	RENT A HERO	149 zł	TOMB RAIDER III	165 zł
CARMAGEDOON 2	146 zł	GANGSTERS - ORGANIZED CRIME	159 zł	NHL LIVE 1999	155 zł	CARMAGEDON	49 zł	TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	165 zł
CEASAR II	69 zł	GET MEDIVAL	49 zł	NORTH vs SOUTH	149 zł	FINAL DOOM	49 zł	TUROK 2	79 zł
CEASAR III	159 zł	GETTYSBURG SID MEIER'S	55 zł	ODDWORLD: ABE'S EXODDUS	99 zł	FLYING CORPS	59 zł	UFO	39 zł
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	165 zł	GRUNTZ	49 zł	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	165 zł	MORTAL KOMBAT 3	49 zł	UNREAL	159 zł
CHESSMASTER 5000	69 zł	GTA LONDON + MISJE	129 zł	OPERATIONAL ART OF WAR	59 zł	ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	49 zł	VIVA FOOTBALL	155 zł
CIVILIZATION: CALL TO POWER	155 zł	HALF LIFE	79 zł	PANZER GENERAL II	69 zł	QUAKE 1	59 zł	WAR GAMES	55 zł
COMMANDOS: BEYOUND THE CALL OF DUTY	119 zł	HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 (PL)	145 zł	PHANTASMAGORIA 2	69 zł	STARS	59 zł	WARZONE 2100	165 zł
CREATURES 2	159 zł	IMPERIALISM II	159 zł	PINBALL 3D ULTRA	69 zł	TIME SHOCK PINBALL	49 zł	WING COMMANDER PROPHECY	59 zł
CREATURES DELUX	49 zł	KNIGHTS AND MERCHANTS (PL)	49 zł	POPULOUS 3	155 zł	TOTAL ANNIHILATION	59 zł	WORMS ARMAGEDON	169 zł
CROC	55 zł	KSIĄŻE I TCHÓRZ (PL)	55 zł	PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 99	155 zł	REQUIEM	165 zł	X-COM APOCALIPSE (PL)	55 zł
DIABLO	69 zł	LEGO ISLAND	99 zł	PRINCE OF PERSIA	69 zł	RETURN TO KONDOR	159 zł	X-FILES UNRESTRICTED	69 zł
DIABLO HELLFIRE	49 zł	LEGO LOCO	99 zł	QUAKE II EXTREMITIES	79 zł	ROLLERCOSTER TYCOON	199 zł	X-WING ALLIANCE	199 zł
DINK SMALL WOOD	49 zł	LEMINGS PAK	49 zł	QUAKE II THE RECKONING	99 zł	SHOGO	69 zł		
						SIM CITY 2000	55 zł		

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

W naszej ofercie znajdziesz również oprogramowanie SONY PLAYSTATION, NINTENDO 64 i GAMEBOY COLOR - SZCZEGÓŁOWY cennik w NEO PLUS

KTO JEST TWOIM MISTRZEM?

Wygląd, inspirowany fascynacją światem piłki nożnej

Pasek obrazuje układ barw klubowych

Koronka w kształcie korka buta piłkarskiego

Czas gry możesz nastawić pierścieniem obrotowym

Logo klubu znajdziesz na pasku

Wysokiej klasy

zegarek szwajcarski
antywstrząsowy
wodoodporny 3 ATM
mechanizm kwarcowy

CALCIO
SWISS

THE CHAMPIONS WATCH

Wyłączny przedstawiciel:
WEGA DELBANA POLSKA
ul. Chmielna 132/134, 00-805 Warszawa
tel./fax (0-22) 656 29 50

Reset

№ 10 (30) Październik 1999

Lista płac:

Redaktor Naczelny: Marek Konderski
Z-ca Naczelnego: Kamil Ruszkowski
Sekretarz redakcji: Piotr Janus
Dyrektor artystyczny: Mirosław Urbaniak
Sztab graficzny: Piotr Leczkowski, Piotr Hrycyk
PR MAN: Piotr Pawlak
e-mail: prman@reset.com.pl
Korekta: Saddam Hussein
CD Manager: Jerzy Sadkowski
Projekt graficzny Reset CD: Piotr Leczkowski
Stali współpracownicy: Michał Cichy, Robert H. Adler, Jakub Kowalski, Tomasz Kowalski, Cyprian Ożyński, Jan Pachniewicz, Tobiasz Piątkowski, Maciej Petrycki, Konrad Płuciński, Agnieszka Prokopiuk, Adam Sobieraj, Roman Trylski, Piotr Wierzbowski, Radosław Wojciechowski, Krzysztof Woźniak

Adres redakcji:
Reset ul. Senatorska 13/15
00-075 Warszawa
tel. (022) 828-55-85 do 90
fax (022) 828-55-85 do 90
e-mail: Redakcja@Reset.com.pl
internet: WWW.Reset.com.pl

Kierownik produkcji: Małgorzata Frajndt
Prenumerata: tel. (022) 828-55-81
e-mail: prenumer@reset.com.pl
Reklama: J. Hr. Monika Kwiatkowska
Time & Space Media House
tel. (022) 829-67-80
Druk: Winkowski Sp. z o.o.
ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Dział kolportażu: tel. (022) 828-55-84

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo adjustacji tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadesłanych materiałów.

Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma lub są niezgodne z interesem Wydawcy

Wydawca: ZPR S.A.
ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa
Mściwie panująca
Dyr. wyd.: Weronika Leczkowska

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Zmiany, zmiany, zmiany

Witam wszystkich czytelników w tym nietypowym jak na Reset miejscu. Ta zmiana, podobnie jak szereg innych to nic innego jak kontynuacja ewolucji, którą zaczęliśmy miesiąc temu, a która potrwa tak długo, jak tylko będziemy w stanie coś poprawić i uatrakcyjnić. Liczymy tutaj na waszą pomoc — parę stron dalej znajdziecie obiecaną ankietę. Nie ukrywamy, że bardzo zależy nam na jej wynikach, w końcu co kilkadziesiąt tysięcy głów to nie jedna.

Małą metamorfozę przeszła nasza skala ocen. Ponieważ ostatnio zawęziła się ona jedynie do cyfr 7,8,9 co stanowi pewną hmm. .. niedogodność, na końcu tej strony znajdziecie słowny opis liczbowych werdyktów. Jak widać gra całkowicie przeciętna to piątka, szóstka oznacza już grę niezłą, zaś kiepski produkt, aczkolwiek jeszcze nie beznadziejny to dopiero czwórka. Innowacją jest wprowadzenie połówek, co zwiększa skalę do 20 pozycji. Uprzedzając pytanie — ćwiartek nie wprowadzimy:).

Kolejna zmiana trudna do przeoczenia to objętość Resetu. Reset schudł. Jednak gdy spojrzymy na to z drugiej strony i policzymy papier zużyty na plakat okaże się, że wszystko jest po staremu. Nie mniej od tego numeru będziemy troszkę szczuplejsi. Utrzymanie dotychczasowej objętości wiązałoby się z dość wysoką podwyżką, więc zdecydowaliśmy (zapewniam — dyskusje były długie i ręce po nich bolały), że utrzymanie starej ceny będzie lepszym wyjściem. W zamian za to możemy obiecać, że będziemy się starali zaskakiwać was w praktycznie każdym numerze, teraz plakat, za miesiąc. .. (nie powiem) . W każdym razie możecie być pewni, że cały czas będzie się coś działo.

Chociaż. .. w zasadzie mały rąbek tajemnicy mogę odsłonić już dzisiaj. Jedyne czego na pewno NIE będzie za miesiąc to pełna wersja gry na ResetCD. Pełnej wersji gry nie będzie zarówno u nas jak i w żadnej innej gazecie. Dystrybutorzy gier złożyli nam (tzn. magazynom o grach komputerowych) propozycję nie do odrzucenia, w której kategorycznie zażądali zaprzestania umieszczania pełnych wersji gier w gazetach.

Nie ma jednak tego złego, co by na dobre nie wyszło — mamy w zapasie całą masę niespodzianek, które powinny ucieszyć naszych czytelników. Zapewniam, że zarówno ten jak i każdy następny Reset da swoim czytelnikom mnóstwo przyjemności.

Hammer

1 - Nie zbliżać się
2 - Dotykać tylko w rękawiczkach
3 - Nędzna, ...
4 - Kiepska, tylko dla uzależnionych
5 - Przeciętna, dla fanów gatunku
6 - Niezła, na długie zimowe wieczory
7 - Dobra, choć nie pozbawiona wad
8 - Bardzo dobra, warta każdej złotówki
9 - Doskonała, wybitny przedstawiciel gatunku
10 - Cud świata nr 8

2 HITY już w sklepach!

4 CD

CENA 159zł

MICROÏDS
www.microids.com

100% po polsku

Amerzone

Testament odkrywcy

© 1999 Casterman/Microïds - All Rights Reserved

„Bóg stworzył białe ptaki, które nigdy nie odpoczywają na ziemi i nawet umierają w chmurach. Ale zły czarnoksiężnik ukradł jaja złożone przez białe ptaki, a bez tych stworzeń klątwa spadnie na krainę Amerzone i pogrąży ją w chaosie".

Amerzone to gra przygodowa, która została całkowicie przetłumaczona na język polski. Jej akcja toczy się współcześnie w fikcyjnym kraju Ameryki Południowej, gdzie legendy przeplatają się z okrutną rzeczywistością.

Amerzone uzyskała nagrodę na targach Milia w Cannes za najlepszą grafikę i animację. (Pixel-ina '99 Award).

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski

CODA
Sowade Multimedia Group Polska Sp. z o.o.
00-389 Warszawa
ul. Smulikowskiego 4b/4
tel./fax (022) 826 33 11

beyond the Frontier

CENA 99zł

X, Beyond the Frontier to gra, w której musisz myśleć, walczyć, handlować i odkrywać ogromny wszechświat stworzony przez EgoSoft. Na swojej drodze spotkasz ponad 150 typów statków kosmicznych; 10, 000 różnych obiektów; 60 odmiennych produktów handlowych

Dlaczego musisz mieć X, Beyond the Frontier?

- *Ta gra dostarczy Ci tysiące godzin intensywnego odkrywania wszechświata, zabije Cię grafiką i animacją, której do tej pory jeszcze nigdy nie doświadczyłeś!*
- *Produkt ten jest połączeniem symulatora kosmicznego z grą strategiczno-ekonomiczną z położeniem nacisku na każdy, choćby najmniejszy detal!*
- *X, Beyond the Frontier to wyzwanie, które stoi przed Tobą i czeka abyś je podjął!*

THQ™

www.beyondthefrontier.com

X: Beyond the Frontier © 1999 THQ and EgoSoft. All rights reserved. Developed by EgoSoft. Published by THQ. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc.

Atakuj sklepy: EMPiK, ExtraPole, MediaMarkt, Vobis oraz wszystkie inne dobre sklepy z grami. Sprzedaż wysyłkowa: SoftBox (0-22) 636 90 24

Nieruchomości

Ankieta 21
Menu CD 7
Nowości 8
Prenumerata 63
Skrzynka niekontaktowa 76

Na Horyzoncie

Age of Wonders 16
Giants 14
Pharaoh 17
Pizza Syndicate 15
Vampire: the Masquerade Redemption 18

Przygrywki

Blacha 65
Cheaty zamiast resetu 58
Karcianki: testowanie 55
Quakeworld 60
RETRO: Command & Conquer . 20
RPG po polsku 84
Zmień skórę 62

Konkursy

Konkurs LEGO 90
Rozwiązanie konkursu „Dodatkowego Baldura“ . 52

Recenzje

Civilisation: Test of Time 41
Drakan 32
F.A. Premier League Stars 54
International Cricket Captain 2000 53
International Football 2000 40
Jagged Alliance 2 36
Mig Alley 46
Mortyr 26
NBA Inside Drive 2000 42
NHL 2000 48
Prince of Persia 3D 28
Rezerwowe Psy 38
Seven Kingdoms 2 34
Shadowman 30
Tiberian Sun 23
X - Beyond the frontier 44

Odloty

Bariera dźwięku, bariera sensu ..96
Daredevil 99
Faith no more 86
Gwiezdna wojna 82
Johny & komiks 78
Klocki LEGO 90
Krykiet 85
Marząc o 1080 94
Sherlock w labolatorium 88
South Park 92

Poradniki

Hidden & Dangerous 74
X - Beyond the frontier 72

DEMA GIER

Airline Tycoon PL
Wymagania: P75 - 16 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1.

Driver
Wymagania: P200 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1. - Wymagany Akcelerator 3dfx.

Extreme Trial Motocross
Wymagania: P166 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1 - Zalecany Akcelerator 3D.

Force 21
Wymagania: P200 - 16 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.0 - Zalecany Akcelerator 3D.

FreeSpace 2
Wymagania: P200 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1 - Wymagany Akcelerator 3D.

Gorky 17
Wymagania: P200 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1. Zalecany Akcelerator 3D.

International Cricket Captain 2
Wymagania: P133 - 16 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1.

Midtown Madness
Wymagania: P166 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.0 - Wymagany Akcelerator 3D.

Prince of Persia 3D
Wymagania: PII233 - 64 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1 - Wymagany Akcelerator 3D (8MB Video Ram) .

Revenant
Wymagania: P233 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1.

Shadow Man
Wymagania: P166 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.0 - Wymagany Akcelerator 3D.

Patche do gier:
Birth of the Federation
Braveheart Patch 3.14
Dungeon Keeper 2 BonusPack 1
Dungeon Keeper 2 BonusPack 2
Dungeon Keeper 2 Patch 1.51
Fly Patch 1.01.74
Half-Life Patch 1.0.1.3
Hidden & Dangerous Patch 1.2
Jagged Alliance 2 Patch 1.05
Sin Patch 1.06

Programy do tworzenia skór do WinAmpa.

QuakeWorld by RooS:
pliki, dema, filmy, MODy, konwersje itp. czyli wszystko co potrzebujesz do gry w Quake

Prezentacje:
Benchmark 3D
Prezentacja nowości hardwarowych przygotowana przez zespół autorów tworzących serwis internetowy Benchmark 3D.

Czytelnicy
Prezentacja programów stworzonych przez naszych czytelników.

Gotowce
Off-line strony WWW poświęconej ściągom, gotowcom i wszelkiego typu "pomocom" naukowym niezbędnym dla każdego ucznia.

K`Hmaru Sabotage
Off-line strony WWW poświęconej grom komputerowym.

LANChat
Strona WWW poświęcona bardzo ciekawemu i przydatnemu programowi LANChat służącemu do komunikacji w sieci lokalnej.

SouthPark
Kilka śmiesznych, a czasami nawet głupich gierek z postaciami z tego popularnego serialu. Dodatkowo film w formacie mpg p.t. "Spirit of Christmas".

CYBER TALERZYK

Reset CD

SOFT

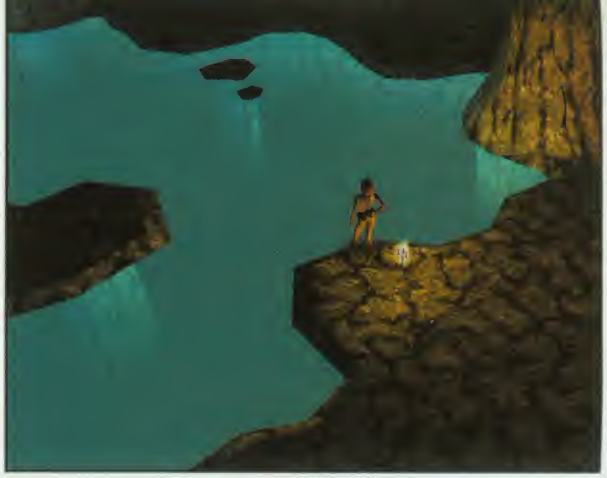
Reset off-line
Strona www Resetu off-line.
ACDSee 2.41
Przeglądarka plików graficznych.
DirectX 6.1 PL/US
FreeAmp
Odtwarzacz mp3.
Go!Zilla 3.5
Program ułatwiający ściąganie plików z Internetu.
ICQ 99b
Najpopularniejszy program do komunikowania się on-line.
mIRC 5.6
Program do IRC.
WinAmp 2.25c
Odtwarzacz mp3.
Windows Commander 4.01
Manager plików.
WinRar 2.60b, WinZip 7.0
Programy do archiwizacji plików.

Najnowsze sterowniki:
3dfx Voodoo Banshee, 3dfx Voodoo Rush, 3dfx Voodoo I, 3dfx Voodoo II, 3dfx Voodoo III, Ati Rage 128, Matrox G200/G400, Intel i740, Riva 128 AGP/PCI, Riva TNT AGP/PCI

widoki na przyszłość

Tryllu

No i mamy jesień. Nawet wiecznie obijający się studenci musieli wrócić na uczelnie. By obijać się dalej, tym razem w objęciach edukacji. Szpiega-Bamsego znowu wysłaliśmy na rekonesans do Londynu, na targi ECTS. Pojechał w przebraniu zielonego, puchatego kotka. Dlaczego kotka? Bo kotka każdy bierze na ręce, a wtedy można lepiej podsłuchać, o czym szepczą Wielcy w świecie gier. Relację z targów znajdziecie o rzut kotkiem dalej. Jeśli nie macie jeszcze mocnego P2 i nieposkromionego dopalacza, to lepiej zacznijcie zbierać makulaturę, butelki lub inny surowiec wtórny. Prawie wszystkie nowe gry to monumentalne produkcje 3D! Bardzo ciekawie zapowiadają się NEVERWINTER NIGHTS, FELONY PURSUIT i SUMMONER. Nigdy jednak nie wiadomo, na czym kto się pośliźnie... Trzymajcie się ciepło bo halny idzie, uważajcie na spadające kasztany i jesienny chłód. Szaliczek obowiązkowy, na spółkę z lekturą RESETU ogrzeje on i pozwoli spędzać czas przy komputerze, a nie w łóżku.



NEVERWINTER NIGHTS

[BioWare]

Interplay na spółkę z Bioware ostro prują do przodu. Jeszcze nie ochłonęliśmy po WROTACH BALDURA czy też PLANESCAPE: TORMENT, a tu energetyczny duecik zapowiedział kolejny siedmiomilowy krok w postaci eRPeGa NEVEWINTER NIGHTS, opartego na systemie DUNGEONS&DRAGONS. Aktywni gracze będą mogli przejąć rolę Mistrza Gry, a to właśnie on w NN może na bieżąco modyfikować grę i kontrolować wszystkie postacie (oprócz samych graczy), tym samym pomagając lub przeszkadzając w ukończeniu modułów. Będzie ich 28, dając w sumie ponad 100 godzin gry! W komplecie znajdziemy również silnik OMEN (MDK2), edytor modułów, rozmówki na żywo, oraz możliwość transferu postaci między scenariuszami i serwerami. Nie zrywaj się jednak jeszcze z miejsca i nie leć do sklepu. NN wyleci z programistycznego gniazdka dopiero pod koniec 2000 roku.

RISK 2

[Hasbro]

Jest rok 1812. Wielka Armia rusza w swój wielki marsz, zaś ty w roli Napoleona kierujesz żądnymi łupów wojakami, aby dzięki ich pomocy zdobyć kontrolę nad światem. Firma Hasbro ruszyła z odsieczą domorosłym megalomanom i przygotowuje się do wydania sequela gry RISK. Będzie to strategia z ze-

stawem klasycznych elementów, tj. kostek i kart symbolizujących wojska. Tereny kolejnych bitew będziesz mógł oglądać z pomocą dwóch map: klasycznej i zaawansowanej, pokazującej zależności między poszczególnymi krajami. Wprowadzono także opcję wykonywania tur wszystkich graczy w jednym momencie i licytowania terenów na początku gry (dodanie rozgrywce dynamiki). Na rozkaz zameldował się nowy silnik graficzny z trybem TrzyDe.

Osobiście cały pomysł wydaje mi się bez sensu. Przecież to ja jestem Napoleonem.

DIE HARD TRILOGY 2
[Fox Interactive]

John McLane znowu wkracza do akcji! Foksiarze, nie zrażeni niezbyt wielkim sukcesem DHT1, pozwolą nam już w listopadzie przeistoczyć się w bohaterskiego gliniarza. Poprawili nieco silnik całej gry, a także wprowadzili obsługę wszelkiego rodzaju joyów, padów, kierownic i pistoletów. Gra ukaże się w wersji na PC i PSX. W przeciwieństwie do części pierwszej, która składała się z gry akcji, strzelanki i wyścigów, DIE HARD TRILOGY 2 stanowić będzie połączenie wyścigów, strzelanki i gry akcji. Równie oryginalnie wygląda fabuła, którą rządzi międzynarodowa grupa terrorystów i właśnie jej niejaki McLane będzie chciał pomieszać szyki. Miejmy nadzieję, że przy okazji nie zmiesza samej gry z błotem. Mocno by nas to zmieszało.

DIPLOMACY
[Microprose]

Jest to jedna z gier, które z początku zaistniały jako planszówki, a dopiero po sukcesie wielcy producenci postanowili przenieść je w komputerową rzeczywistość, tworząc misz-masz gry wojennej, strategii i psychologii. Akcja automagicznie przesuwa cię na sam początek XX wieku, tuż przed I Wojną Światową, w czasy, kiedy mocarstwa walczyły o hegemonię w Europie. Do wyboru jeden z ośmiu krajów: Austria, Węgry, Anglia, Francja, Niemcy, Włochy, Rosja lub Turcja. Pod jego skrzydłami stajesz się jednym z tych rzadko mówiących prawdę ludzi, zwanych potocznie dyplomatami. Zdrada i manipulacja, lecz także inteligencja i wiedza pomogą ci osiągnąć zamierzony cel. Najbardziej nie mogę doczekać się jednak tych śmiesznych chorągiewek z flagą na samochodzie...

OLYMPUS

Zeus i Hades w jednym stali domu, Zeus na górze, a Hades na dole. Tyle, że Hades chciał sprowadzić na Grecję armię półmartwych wojowników, a jego bratu się to nie spodobało (mało rozrywkowy gość, prawda?). Rozpętała się więc wojna, w środek której wrzuca cię nowy RTS produkcji Dexterity Software.

Lista zaimplementowanych elementów jest zadziwiająca: 24 boskie siły (np. pioruny), 10 bogów nadzorujących poczynania, nieograniczone wielkości oddziałów, mitologiczne stwory (Hydry, Tytani, Centaury i inne), ponad 100 map i 28 misji, w tym ucieczka z Labiryntu i Wojna Trojańska.

Wniosek — chyba zdrowiej jest być jedynym lokatorem.

QUAKE III: ARENA

W sierpniu ruszyła wielka akcja przygotowana przez id Software i Activision, promująca Q3 ARENA. Impreza ta ma jakieś 15 metrów długości, dużo kółek i nazywa się... autobus. W gralni na kołach znalazło się 8 kompów opartych o najnowszy procek AMD — Athlon, Voodoo3 i dźwięk Aureal 3D. Przez ponad trzy miesiące autobus objedzie siedem zachodnich stanów Ameryki Północnej, zatrzymując się m. in. w ośrodkach uniwersyteckich, urządzając co krok turnieje i prezentacje Q3A, rozdając gierki Activision, karty Aureal i 3Dfx oraz masę gadżetów związanych z kampanijnym tytułem. Ciekawe, czy tam kanary łapią. Pewnie nie, grają "fklejka".

THEOCRACY
[Philos Labs]

Drużyna Philos Labs postanowiła zrobić nam i sobie przyjemność kolejną strategią. Na nasze szanowne siedzenia czeka pozłacany tron władcy Azteków, marzącego o podbijaniu dzikich terenów Ameryki Środkowej. Gra została podzielona na cztery fazy: podbijania terytoriów, budowania imperium, jego złotej ery i hiszpańskiej inwazji. Nie uświadczymy jednak między nimi przeskoków, gdyż historia toczy się w tle, niezależnie od gracza.

Z codziennych zajęć Azteka: odkrywanie świątyń, zawiązywanie sojuszy, używanie magii, rozwiązywanie problemów we- i zewnętrznych, a wszystko to by zbudować państwo silne na tyle, aby obroniło się przed agresorami zza oceanu. Jak donieśli szpiedzy, philosińscy poprawili ostatnio animację postaci, rozszerzyli inteligencję komputera i ilość misji. Argh! To gdzie ci żądni krwi kon-

kwistadorzy? My się do nich wybierzemy!

SUMMONER

Goście z Volition postanowili zmienić nieco styl i po DESCENT: FREESPACE wzięli się za roleplej. SUMMONER przenosi nas do krainy Medeva, pełnej tajemnic, mitów i magii. Na straży honoru państwa stoją Wezwani — wytrenowani fachowcy, uczeni ze starych ksiąg. Dysponują oni wielką mocą, przekazaną im od Bogów. Jednym z takich Wezwanych jest Joseph, który w młodości niefortunnie zawezwał demona, aby ratować swoją wioskę, skutkiem czego został wygnany. Musi jednak wrócić, aby ocalić Medevę przed inwazją Orenianów. SUMMONER wprawdzie nie szokuje erpegowymi rewolucjami, ale intryguje połączeniem bardzo dokładnego scenariusza z zaawansowanym silnikiem 3D, intuicyjnym interfejsem i bogactwem świata. Według zapewnień zagramy w nią w 2000 roku. Ciekawe, jakie będą minimalne wymagania? P2 400? Powinny do tego czasu stanieć...

MICHAEL JORDAN

Firmie Electronic Arts udało się dojść do porozumienia z legendą światowej koszykówki — Michaelem Jordanem. EA, jako drugi i w tym momencie jedyny producent na świecie otrzymał (po MICHAEL JORDAN IN FLIGHT) prawa do używania nazwiska sześciokrotnego mistrza NBA. Pierwszą grą, w której pojawi się "Air", będzie NBA LIVE 2000, a jego postać znajdzie się m. in. w spisie Legend Koszykówki, obok innych 60 niezapomnianych postaci.

Mike'a ogrywać będzie można zarówno w czasie meczu z jedną z pięciu drużyn All-Stars, jak i z okazji streetball'owego pojedynku. Miło, że ten sportowy emeryt nie nazywa się już Roster Player. Nieładnie wyglądało to w dowodzie osobistym.

SEA DOGS

Jest rok 1630. Jako młody korsarz w służbie władcy Anglii/Hiszpanii/Francji rozpoczynasz karierę na południowym Atlantyku. Twoim zadaniem jest zdobycie archipelagu, lecz w pewnym momencie dostrzegasz, że tobie te wyspy bardziej się przydadzą, niż Jej/Jego Królewskiej Mości. SEA DOGS: BETWEEN THE DEVIL AND THE DEEP BLUE SEA, bo tak brzmi pełny tytuł tej strategicznej przygodówki z widokiem a la FPP, prezentuje się potężnie. Krótka wyliczanka: zarządzasz statkami, działami, handlem, topisz, plądrujesz, budujesz i bronisz swojego imperium. Do tego wszystkiego spotykasz ponad setkę różnych postaci, masz do zdobycia 20 wysp i 8 miast, dysponując 12 rodzajami replik statków i 6 typami dział. Grę uprzyjemni mocny silnik 3D (Storm) oraz multiplayer z deathmatch'em i teamplay'em. Coś jeszcze? Może to, że towarzysze... tfu!... sąsiedzi zza Buga (autorzy) planują już sequele i mission packi, a sama gra ukaże się na wiosnę.

FELONY PURSUIT

Godzina 14:00. Olbrzymie korki w mieście, ale auta jakoś suną. Sunęły... dopóki nie pojawiłeś się ty, w swojej lśniącej bryce. Ty, który nie znasz świateł i przepisów ruchu drogowego, a jeśli znasz, nie okazujesz tego nawet mrugnięciem powieki. FELONY PURSUIT można określić jednym zdaniem, jako "futurystyczne wyścigi w obszarze zurbanizowanym, rozgrywane między kryminalistami a policją". Przy budowaniu gry chłopcy z Polygon Studio kierowali się najlepszymi wzorcami, mieszając N4S z MIDTOWN MADNESS. Architekci stworzyli budynki, urbaniści plan dróg, plastycy XXI-wieczne wózki a programiści ultra-realistyczny korki i ruch uliczny. 15 maszyn będziesz obtłukiwać w 38 misjach, z enginem wyciągającym 60 klatek na sekundę i z dźwiękiem 3D. Wystarczy? No to w dechę.

GT INTERACTIVE JEZ ZA 99

Kolejna seria produktów będzie w Polsce sprzedawana poniżej 100 złotych. Tym razem na ustępstwa poszła firma GT Interactive. Dzięki temu za rozsądne pieniądze pogramy w takie hity, jak DRAKAN, DRIVER, UNREAL TOURNAMENT, a plotka głosi, że kolejne gry tej firmy mają do nas trafić w wersjach zlokalizowanych. Tak trzymać!

... A CRYO ZA 69!

Tu ustępstwa są jeszcze większe. Nie dość, że cena przypomina produkty z serii budżetowych, to jeszcze gry będą w całości po polsku. Na pierwszy ogień pójdą KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA (Reset 8/99) i TZAR, a następnie przygodówki FAUST oraz... ATLANTIS 2! Premiera kontynuacji superhitu sprzed dwóch lat zbliża się wielkimi krokami, jeśli nic się nie zmieni, to jeszcze przed gwiazdką położymy na tej grze łapy. Piraci — zwijać banderę!

Chat Commander

Serwis Valhalla (http: //www. valhalla. com. pl), wspólnie z firmą Alfanet, otworzył wspólnie kolejny kanał tematyczny. Nowy wirtualny pokój o nazwie "Chat Commander" przeznaczony jest dla wielbicieli komputerów i gier komputerowych.

Resetmania 99

Wszystkich, którzy wybierają się do Lublina na Resetmanię informujemy, że RESET wycofał się z patronatu nad tą imprezą i nie ma już nic z nią wspólnego.

ELECTRONIC COMPUTER TRADE SHOW

ELECTRONIC COMPUTER TRADE SHOW 99

TARGI WAGI LEKKIEJ

Bamse

W dniach 5-7 września w londyńskiej hali Olimpii odbyły się doroczne targi ECTS. Nie jest to może impreza pokroju E3, ale i tak potrafi zrobić poważne wrażenie. Pierwsza, wstępna uwaga – przypadku ECST dominacja firm oferujących gry konsolowe, zarówno pod względem sprzedaży, jak i powierzchni targowej nie ulega wątpliwości, nas to jednak niewiele obchodzi. Pozwolę więc sobie zamknąć ten temat podaniem krótkiej informacji — największe stoiska na ECTS miały Nintendo i Sony. O dziwo, nie dotrzymywała im kroku Sega, pomimo iż jej najnowszy produkt — Dreamcast — lada dzień powinien trafić do sprzedaży. Zaistniał on na targach tylko dlatego, że różne firmy pokazywały swoje gry przeznaczone na tą właśnie platformę.

Bezsprzecznie największym wydarzeniem pokazów było zapowiedzenie przez firmę Blizzard kolejnej gry — WARCRAFT 3. Bill Roper, prowadzący konferencję prasową specjalnie jej poświęconą, rzucił tylko w tłum — "big surprise, huh?". Gra, którą nie będziemy mogli cieszyć się przed Gwiazdką 2000 ma znacznie różnić się od poprzednich tytułów z tej serii. Autorzy twierdzą, że należy spodziewać się trójwymiarowej strategii z wieloma elementami RPG, a może nawet gry role-playing z elementami strategicznymi.

Najciekawszą ofertę na ostatnie miesiące tego roku wydaje się mieć duet Virgin/Interplay. Godna uwagi była forma ich zaprezentowania — 14 minutowy film, w którym na przemian oglądać można było to gry, to piękne niewiasty w bikini. W większości przypadków (chodzi o gry, panienki znam tylko ja) są to tytuły już wam znane, więc ograniczam się do wymienienia ich w telegraficznym skrócie.

Na początek gry action-adventure: MDK 2, MESSIAH i EVOLVA. O dziwo, nie pokazano w przeraźliwie dusznej salce Virgin/Interplay GIANTS, na co, przyznam szczerze, najbardziej liczyłem. Wynika z tego, że z kalendarza trzeba będzie wyrwać sporo kartek więcej, zanim wcielimy się w postać ogromnego Kabuto.

Drugą kategorią gier, wśród których Virgin/Interplay nie będzie chyba miał konkurentów w tym roku, są eRPeGi. O PLANESCAPE: TORMENT już pisaliśmy, o INVICTUS na pewno napiszemy. Oprócz tego pograć można było w HEIST (przypomina Syndicate), STAR TREK: NEW WORLDS (RTS), STAR TREK: KLINGON ACADEMY i FREESPACE 2 (strzelanki kosmiczne) oraz śmieszną grę wyścigowo-zręcznościową dla młodszych graczy — RENEGADE RACERS. Planowane terminy wydań tych gier oscylują w okolicach Mikołajek, ale ukazanie się przed Nowym Rokiem przynajmniej połowy z nich będzie niezłym wynikiem.

O ile koniec tego roku i pierwszy kwartał następnego powinien należeć do Virgin/Interplay, to potem nastanie pewnie era firmy Take 2, notabene wybranej najlepszym wydawcą gier PeCetowych. Tytuły, które pokazywano na specjalnych prezentacjach dla prasy, potrafiły zmusić do wytrzeszczania oczu. Wyróżniały się zwłaszcza trzy produkty gatunku action-adventure: NOCTURNE, RUNE i HEAVY METAL: F. A. K. K.2. Niestety, nie pokazano MAX PAYNE, co może oznaczać tylko kolejne przesunięcie daty wydania. Pewnie na rok następny.

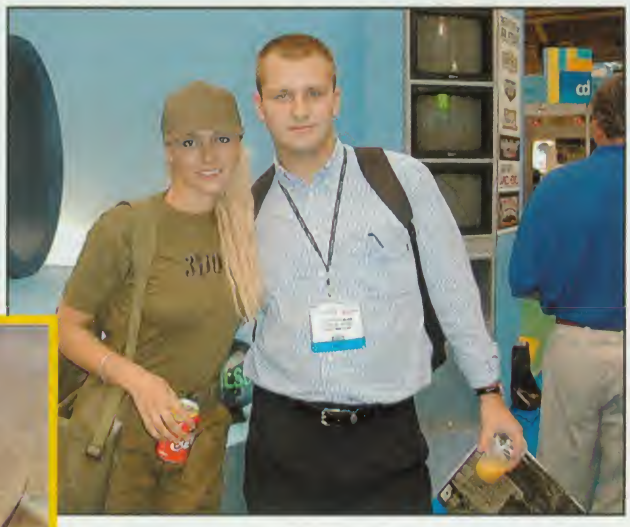
Nim jednak worek z powyższymi grami się rozsznuruje, będzie nie mniej ciekawie. O AGE OF WONDERS piszemy w tym numerze, o GTA 2 napiszemy w następnym, więc powiem tylko, że te gry można było w Londynie obejrzeć. Proces ich tworzenia wkroczył w tak zaawansowane stadium, iż najpóźniej na przełomie listopada i grudnia trafią do sklepów. Był jeszcze KISS: PSYCHO CIRCUS, 3D-shooter, w którego tytule słowo psycho znalazło się nie bez powodu. Jeśli dodamy do tego, że w planie wydawniczym Take 2 figurują takie pozycje, jak AIRPORT INC., UNIFICATION, czy gry RED STORM (o których poniżej), to będziemy mieć pełen obraz mocarstwowych zapędów tej firmy.

Nie zrozumcie mnie źle, nie twierdzę tutaj, że inne firmy zostają w tyle za Virgin/Interplay i Take 2. Po prostu ich obecność na targach była niemal niezauważalna. GT Interactive schowała się gdzieś nad stoiskiem Sony i pokazała jedynie DRAKANA oraz METAL FATIGUE. Activision rozbiła swój obóz w hotelu położonym kilkaset metrów od targów i tak naprawdę mało kto o tym wiedział. Electronic Arts tradycyjnie "odpuścił" ECTS, a dla formalności zorganizował dwa pokazy gier z serii EA Sports w pobliskim budynku. Na stoisku Westwood można było zapoznać się z NOX, a w pokoju Maxis bardzo miły pan pokazał, na czym ma polegać gra SIMS.

Tych, którzy przyszli z nadzieją obejrzenia nadchodzących produktów Sierry spotkał zawód, gdyż poza motocrossową EXTREME BIKER, strzelanką GROUND CONTROL i różnymi edycjami HALF-LIFE nie pokazano absolutnie nic.

Na wielkim stoisku francuskiego koncernu UBISOFT królował oczywiście RAYMAN 2. Do premiery jeszcze zostało kilka miesięcy, ale widać, że działania marketingowe idą już pełną parą. Z produktów dla nieco starszych, niż w przypadku RAYMANA odbiorców, warto wymienić przede wszystkim strategie kupione od Interactive Magic, czyli SEVEN KINGDOMS 2 oraz SHADOW COMPANY. Również bliska jest data premiery FLASHPOINT — kolejnej strategii przejętej od Interactive Magic. Bardzo ciekawie wyglądała także gra RPG pt. ARCATERA. Od produktów Virgin/Interplay różni się tym, że postacie nie są mikroskopijnych rozmiarów, tylko zajmują pół ekranu.

Na stoisku Hasbro zdecydowanie dominował produkt długo oczekiwany przez wszystkich miłośników wyścigów Formuły 1 — GRAND PRIX 3, uznany zresztą za najlepszą grę targów na PC. W bolidzie usiądziemy niestety dopiero w roku 2000. Poza tym można było zagrać w GRAND PRIX 500, B17 2, SPIRIT OF SPEED 1937, RISK 2, GUNSHIP!, AVALON HILL'S DIPLOMACY, X-COM ALLIANCE i SIMON THE SORCERER 3D.



Najbardziej widoczna gra na targach nosiła tytuł PRINCE OF PERSIA 3D. Przygotowano specjalne, wielkie stoisko poświęcone promowaniu tylko tego jednego tytułu. Były panienki tańczące przy azjatyckich melodiach, dwóch gości w turbanach — wszystko to stworzyło oazę kultury Dalekiego Wschodu w centrum Londynu. Co ciekawe, POP 3D nie był jedynym stoiskiem The Learning Company. Na piętrze było drugie, znacznie większe, które niestety nasze kochane, PeCetowe gry traktowało po macoszemu. Na kilku zaledwie metrach kwadratowych pokazano FLANKER 2.0, SILENT HUNTER 2, PANZER GENERAL 3D ASSAULT oraz CLOSE COMBAT 4.

Acclaim tradycyjnie zajął strategiczną pozycję przy samych drzwiach wejściowych. Z tytułów PeCetowych obok SHADOWMAN najważniejsza była gra TRICKSTYLE — coś dla miłośników jazdy na deskorolce, tyle, że w futurystycznym wydaniu. Poza tym widać było sporo motywów związanych z SouthPark, a to dlatego, że w planie wydawniczym Acclaim pojawiły się dwa kolejne tytuły związane z serialem: SOUTHPARK LUV SHACK oraz SOUTHPARK RALLY. Powinny być one dostępne jeszcze przed świętami, czego nie można powiedzieć o wyścigach FERRARI — specom z Acclaim udało się dopiero zdobyć licencję koncernu samochodowego, więc poza prawdziwymi autkami na stoisku nie można było zobaczyć nic.

Tuż obok Acclaim usadowili się Holendrzy z Project 2, dość mocno związani z rzeszowskim LK Avalon. Na stoisku najważniejszą grą była SCHIZM, mimo iż do jej premiery pozostało jeszcze kilka miesięcy. Gierka, utrzymana w tajemniczej konwencji znanej z MYST, RIVEN i przede wszystkim REAH, ma zajmować kilkanaście kompaktów!

Czarnym koniem targów okazała się firma JoWood z Austrii, która pokazała trzy arcyciekawe tytuły. Po pierwsze TRAFFIC GIANT — grę ekonomiczną podobną do SimCity, z tym, że nie budujemy w niej miasta, a jedynie sieć dróg,

w zależności od zapotrzebowania ruchu ulicznego. Druga niespodzianka to ALIEN NATIONS — coś w stylu SETTLERS, trzecia zaś to FRONTIERLAND — gra, w której staniemy się budowniczymi kolei na Dzikim Zachodzie. Czekają nas zmagania nie tylko z kosztami finansowymi, ale również z Indianami i bandytami. Dwa pierwsze tytuły powinny ukazać się na przełomie października i listopada, a ostatni w lutym.

Mój cichy faworyt, THE REAL NEVERENDING STORY z niemieckiej firmy Discreet Monsters, ma się bardzo dobrze — pokazano nowy level, na którym wyraźnie było widać, że engine działa równie dobrze w zamkniętych pomieszczeniach, jak i w plenerach, nawet płynnie przechodzi miedzy nimi. Zawiodła natomiast firma BLUE BYTE ogłaszając, że DRAGON'S LAIR 3D ukaże się dopiero w roku 2001. Do planu wydawniczego, oprócz pogmatwanego SHADOWPACT, dodano za to czwarte części serii SETTLERS i BATTLE ISLE — to koniec przyszłego roku. Natomiast jeszcze przed najbliższą gwiazdką fani horrorów autorstwa Stephena Kinga będą mogli zagłębić się w mrożącą krew w żyłach grę F13, sygnowaną jego nazwiskiem.

Obficie obdarzone przez naturę hostessy z Empire, ze stoiska w hali Olympii odsyłały do pobliskiego pubu, gdzie mieściła się targowa baza tej firmy. Spośród kilku prezentowanych tam produktów, wyłowiłem perełkę, która może zaciekawić zwłaszcza miłośników Formuły 1. Gra nazywa się WORLD SPORTS CARS, a to, co mnie w niej urzekło, to bardzo szczegółowe podejście do samochodu. Każde koło, każda oś, każda blacha są traktowane jak osobny obiekt, dzięki czemu prawa fizyki będą odwzorowane z precyzją, jakiej próżno doszukiwać się w znanych do tej pory grach komputerowych. Innym ciekawym, acz chyba niestety niedzisiejszym produktem, były SHEEPS – gierka przypominająca legendarne już Lemingi, choć tym razem bawimy się w zaganianie owiec. Oprócz tego zademonstrowano wyścigi FORD RACING i SEGA RALLY 2, strategię turową WARGAMER: NAPOLEON 1813, a także THE GOLF PRO. Zabrakło niestety oczekiwanej STARS! SUPERNOVA.

MediaGold to bardzo ciekawa firma brytyjska, która z impetem wchodzi na rynek wydawców gier i oprogramowania. Jest właścicielem praw do sprzedaży w Europie produktów firm Ripcord Games i od niedawna Southpeak Interactive. To właśnie głównie gry tego ostatniego producenta były pokazywane na targach. Na pewno najciekawszą propozycją na najbliższe miesiące będzie WILD WILD WEST – gra action-adventure oparta na motywach filmu pod tym samym tytułem, który właśnie święci triumfy na całym świecie. Podobno autorzy wciąż zabiegają o wsparcie samego Willa Smitha przy tworzeniu, bądź też jedynie przy promowaniu produktu. Oprócz WWW pokazano wyścigi DUKES OF HAZZARD i przygodówkę dla nieco młodszych graczy — SCOOBY DOO.

Na dość dużym stoisku THQ dominowały oczywiście gry konsolowe z RUGRATS na czele, czemu trudno się dziwić po ostatnich sukcesach firmy na tym rynku, ale i PeCetowcy mieli swój kącik. FELONY PURSUIT, SINISTAR UNLEASHED, SUMMONER i X-BEYOND THE FRONTIER – to linia interesujących produktów z logo THQ.

Warto odnotować kolejny występ na ECTS naszych rodaków z firmy TECHLAND. Dodam, że dość okazały — ładne stoisko o powierzchni ponad 32 metrów kwadratowych niczym nie ustępowało zagranicznej konkurencji. Oprócz dobrze znanego programu muzycznego FUTURE BEAT 3D i opisywanej u nas EKSTERMINACJI pokazano na nim tytuł, który ma zapewnić firmie TECHLAND różową przyszłość — CRIME CITIES. Będzie to gra symulacyjno-zręcznościowa.

Jedną z ciekawszych ofert miała francuska firma Cryo. Prym wiodły gry ATLANTIS 2 i FAUST. Zwłaszcza ta ostatnia, zawierająca wiele odniesień do Biblii, może zdobyć rzeszę fanów. Godne uwagi były też gry: action-adventure DEVIL INSIDE oraz AZTEC, traktująca o starożytnych plemionach Indian.

Norweski FUNCOM jak na razie zakonspirował strategię RTS STEEL REBELLION — ponoć uznano, że jeśli nie zajdą w niej jakieś drastyczne zmiany, to po prostu nie będzie miała szans w konfrontacji z konkurencją. W związku z tym wszystkie moce przerobowe skierowane są aktualnie na wykończeniowe prace przy THE LONGEST JOURNEY – grze, która będzie walczyć z DISCWORLD NOIR i GABRIEL KNIGHT 3 o miano przygodówki roku.

Amerykanie z Red Storm, oprócz ukończonej już RAINBOW SIX: ROUGE SPEAR zaprezentowali swój najnowszy projekt — kolejną grę taktyczną o drużynie komandosów: SHADOW WATCH. Tym razem klimat będzie nieco luźniejszy, gdyż grę osadzono w świecie komiksowym.

W zgodnej opinii stałych bywalców Olympia Hall, targi z roku na rok tracą na wartości. Ranga spada przede wszystkim dlatego, że najwięksi wystawcy traktują je, delikatnie mówiąc, ulgowo. Słyszałem nawet plotkę, że to już były ostatnie targi ECTS. Ale taka plotka krąży już od dwóch lat.

na horyzoncie

GIANTS

citizen kabuto

CO MA POTWÓR MIĘDZY NOGAMI?

GIANTS to jedna z gier, o których w kuluarach targów E3 mówiło się najwięcej. Po pierwsze: zapowiedzi były i są tak pogmatwane, że na podstawie artykułów, w których dziennikarze je interpretują, można by napisać pięć gier. Po drugie...

Nie, po kolei. Jak zwykle na pierwszy ogień pójdzie fabuła, a potem... moja interpretacja.

Baz, Tel, Reg, Gordon i Bennett - piątka kumpli z rasy Meccarynów- jak co roku wybrała się na wakacje. Pech chciał, że zostali zaatakowani przez Wielką Rybę i musieli salwować się ucieczką. Trafili w pobliże niewielkiej wysepki, gdzieś nieopodal skraju świata. Mieszkające u jej wybrzeży Sea Reapers, stworzenia przypominające bardzo zgrabne syrenki czy nimfy wodne, uznały to za zagrożenie dla swojego bytu i stworzyły olbrzyma Kabuto by ich bronił. I tu pojawił się kolejny problem: Kabuto wymknął się swym rodzicielkom spod kontroli. Ot, biega sobie tu i tam gość mierzący ponad 30 metrów, z totalną amnezją, numerem seryjnym 001 wybitym na brzuchu i zamiarem nie wpuszczenia nikogo na JEGO wyspę. Meccaryni szukają więc drogi powrotu do domu, nimfy bronią się przed nimi i przed Kabuto, a ten z kolei zgładza każde stworzenie, mające czelność podejść za blisko.

Trudno o bardziej pogmatwany konflikt - wszyscy przeciwko wszystkim. Wygląda na to, że najważniejszy w grze będzie tryb multiplayer, choć autorzy bronią się zajadle przed stwierdzeniem, że rozgrywka przeznaczona dla pojedynczego gracza będzie potraktowana po macoszemu.

Szczerze mówiąc, tryb single nawet bardziej mnie intryguje - gdzieś wyczytałem, że gracz będzie mógł na początku rozgrywki wybrać postać, którą będzie sterował, co da nam w sumie trzy gry. To nieprawda. Podczas pokonywania kolejnych 30 wysp-etapów (każda będzie miała przekątną o długości około 3 rzeczywistych mil!) będziemy wcielać się w przedstawicieli wszystkich trzech stron konfliktu, czyli, teoretycznie rzecz biorąc, dążyć do trzech różnych, wykluczających się celów. Zastanawia mnie więc, jak autorzy pogodzą interesy antagonistycznych stron. Czy jedna z nich zwycięży? Czy może uda się osiągnąć jakiś kompromis? To chyba najistotniejsze pytania, jakie się nasuwają w związku z rozgrywką single player.

Gra grupowa wcale nie będzie ograniczona do trzech osób, po polu bitwy będzie mogło biegać na przykład kilku Kabuto. Kogo wybierzemy, zależy tylko od naszych preferencji co do stylu walki. Olbrzym jest oczywiście uosobieniem siły fizycznej, nimfy potrafią świetnie czarować, a Meccaryni preferują wykorzystywanie w walce wyrafinowanej techniki - mogą na przykład sklonować się i wysłać dwustu sobie podobnych do boju. Wątłe nimfetki też nie są bezbronne nawet w walce z Kabuto, gdyż umieją wygenerować tornado cztery razy większe niż on.

Będzie to więc bez wątpienia gra akcji, a mają towarzyszyć jej - uwaga - elementy strategiczne. Wyspy zamieszkiwane są bowiem jeszcze przez stworki zwane Smarties. Jeżeli będziemy mieć ich dużo w swojej bazie i jeżeli będą one zadowolone z warunków życia (np. dostają dużo jedzenia), możemy liczyć na to, że zasypią nas „prezentami", np.: amunicją, pułapkami, środkami lokomocji.

Specjalnie na potrzeby GIANTS powstał nowy engine, zwany Amityville. Patrząc na screenshoty można mieć obawy, czy da on radę pogonić szybką akcję i bardzo bogatą kolorystykę na sprzęcie, na jaki stać przeciętnego gracza. Pamiętajmy jednak, że grę tworzą autorzy MDK, która słynęła z niezwykłej wręcz płynności nawet na niezbyt mocnych komputerach.

Z ciekawostek dotyczących Amityville należy wymienić dwa ciekawe punkty umieszczenia kamery: w ustach Kabuto i między jego nogami. Dzięki temu lepiej widoczne będą sceny pożerania i deptania przeciwników. Kończąc aspektami technicznymi nie sposób pominąć muzyki, którą komponuje sam Mark Snow - twórca soundtracku do serialu „X-Files". Trzymajmy kciuki, aby gra ukazała się przed gwiazdką.

Jeżeli tak się nie stanie, sam zamienię się w Kabuto

Bamse

PIZZA SYNDICATE

PIZZĘ Z PODWÓJNYM GANGSTEREM PROSZĘ

Strategie ekonomiczne różnego kalibru i tematyki przeżywają ostatnio hossę. Gatunek odradza się jak feniks z popiołów — na początku wyłoniło się skrzydło (AIRLINE TYCOON PL) i zachwyciło wszystkich, teraz zaś pojawić ma się brzuszek (PIZZA SYNDICATE) . Jak wynika z testów wersji beta, które uskuteczniałem przez ostatnie dni, gra będzie przypominać stary hit PIZZA TYCOON. Mimo iż oficjalnie będzie to zupełnie nowy program, nie mający ze staruszkiem prócz kawałka nazwy nic wspólnego, podobieństwa są widoczne przy

każdym kęsie.

Przede wszystkim, w obu tych produkcjach wcielasz się w delikwenta "robiącego" w branży spożywczej, ze szczególnym uwzględnieniem tytułowej pizzy. Nie będziesz jednak jakimś tam przeciętniakiem, który do końca życia podrzuca ciasto i grzebie szuflą w piecu. Nie ma mowy.

Mimo że na początku masz tylko jeden lokal, to jeśli dobrze pokierujesz interesami, na końcu zabawy będziesz posiadał sieć pizzerii na całym globie, a mafia będzie klęczała u twoich stóp nie tylko prosząc o dokładkę. By tego dokonać, potrzebujesz dwóch rzeczy — doskonałego menu i niepowtarzalnego klimatu swoich restauracji.

Ustalanie jadłospisu to wspaniała zabawa, która na początku zajmuje więcej czasu niż właściwa gra. Polskiemu graczowi, przyzwyczajonemu do pizzy klasy "dziwne ciasto, ser + coś tam" wydaje się to łatwe. Problem doceni dopiero ktoś, kto choć raz był w prawdziwej, włoskiej pizzerii i wie, jak dziwne rzeczy trafiają tam na kawałek ciasta posmarowanego sosem. W grze dostępnych jest ponad setka składników, z których swobodnie komponujesz swoje specjały. Od tego co i jak ułożysz, zależy dobra lub obelżywa opinia klientów na temat twojej knajpki.

Wiedz jednak, że głodni delikwenci znacznie się od siebie różnią — są tu dzieci, młodzież, studenci, osoby w średnim i starszym wieku, z wyższym i średnim wykształceniem itp. Ich gusta są tak różne, że skomponowanie pizzy doskonałej jest niemożliwe. Na przykład studenci, chcąc zaszpanować przed panienkami z uczelni chętnie zjedzą pizzę z całym wężem czy kupką mrówek na środku, ale dzieci i staruszkowie uciekną na sam widok takiego paskudztwa. Nie zmienia to jednak faktu, że wąż nadaje potrawie specyficznego smaku, więc wyrafinowane kulinarnie osoby z wyżyn społecznych chętnie zapłacą grube pieniądze za to, by mieć na cieście posypkę z tego gada nie wiedząc, z czego jest zrobiona.

To ciekawy element PIZZA SYNDICATE, bowiem składniki można tu rozdrabniać, co nie tylko pozwala obniżyć koszty, ale często umożliwia skomponowanie jakiejś pozycji. Na przykład, położenie na cieście całego, dwukilogramowego kurczaka z kośćmi i kawałka żółtego sera spowoduje odmowę upieczenia tego czegoś ze względu na zbyt dużą masę i spływanie sera.

Równie ważny jest wystrój knajpek, ich funkcjonalność, pojemność i szybkość obsługi. Wiadomo — gustowne obrazy i jakaś szafa grająca (a lepiej orkiestra) przyciągną klientów, ale trzeba ich przecież gdzieś posadzić. Przydadzą się więc dodatkowe stoliki. Żeby ludzie nie zanudzili się przy nich na śmierć, warto zatrudnić nowych kelnerów i kucharzy, czy jak kto woli - pizzerów.

Takie właśnie problemy masz na początku. Później musisz pomyśleć o tym, przy której ulicy zlokalizować restaurację by przyciągnęła jak najwięcej klientów, potem w jakiej dzielnicy, czy w którym kraju.

To wszystko jednak jest jak maleńka oliwka na największej pizzy. Prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero wtedy, gdy zainteresuje się tobą mafia. Cóż tu począć? Są dwa wyjścia. Możesz płacić potulnie haracz, co na dłuższą metę jest nieopłacalne ze względu na to, że rośnie on szybciej niż ciasto w piecu. Możesz też wynająć ludzi i stawić gangsterom czynny opór, spodziewaj się jednak wtedy ataków na lokale, co może wystraszyć klientów. Niezbyt dużym wzięciem cieszy się pizza "a la Al Capone" z wkładką z ołowiu. Opcji powiadomienia policji nie uwzględniono.

Pozostaje poczekać, aż gra PIZZA SYNDICATE nabierze rumieńców w programistycznych piecach. Muszę przyznać, że kęs na spróbowanie, który miałem okazję dotąd ugryźć z wersji beta, smakuje całkiem interesująco. Całość jest dobrze skomponowana i doprawiona. Mimo iż musi się jeszcze trochę popiec, pachnie smakowicie. Oby nie przetrzymali programu za długo w piecu albo nie upichcili zakalca — taką grę warto dopracować. Nikt z nas nie ma chyba ochoty na pizzę z burakami, prawda?

Ator

✍ **OrganizAtor**

Gier, których akcja toczy się w różnego rodzaju światach fantasy ukazało się już całkiem sporo i nic nie wskazuje na to, by ten wdzięczny temat miał szybko odejść w zapomnienie. Zastosowanie baśniowego otoczenia czyni bowiem z gracza odkrywcę, pozwalając mu podziwiać wszystkie te cudowności, które stworzyli autorzy gry, a których on nie zna ze swojej szarej codzienności.

W tym nurcie utrzyma się także AGE OF WONDERS, gra pieczołowicie przygotowywana przez firmę Epic Megagemes. Wersja beta tego programu zagościła niedawno na moim twardzielu i choć programistów czeka jeszcze wiele pracy, by doprowadzić go do perfekcji (nie można na razie na przykład dzielić oddziałów), to jest on na tyle interesujący, by go wam przybliżyć.

AGE OF WONDERS będzie grą strategiczno-taktyczną z elementami RPG, mocno nawiązującą do hitu z zamierzchłych czasów o nazwie MASTER OF MAGIC. Podobnie jak tam, rozgrywka ma dwie płaszczyzny. Pierwsza - strategiczna. Zarządzasz na niej miastami, rozbudowujesz je i fortyfikujesz, a także wprowadzasz nowe technologie i kierujesz produkcją. Pod twym dowództwem są też armie - przemieszczasz je i wydajesz im rozkazy. Podróżujesz i zajmujesz różne tajemnicze miejsca, dostarczające złota i many. Na płaszczyźnie taktycznej rozstrzygasz zaś wszystkie bitwy polowe i oblężenia.

Gra toczy się równolegle na dwóch planszach przedstawiających powierzchnię i podziemia. Wojska graczy mogą się swobodnie między nimi przemieszczać dzięki szeregowi wrót, podobnie jak w HEROES OF MIGHT AND MAGIC III czy MASTER OF MAGIC. Zwiększa to liczbę możliwych posunięć strategicznych gracza i eliminuje nudną (ale zwykle bardzo skuteczną) strategię polegającą na przetoczeniu przez planszę kilku oddziałów po równoległych trasach, zajmowaniu wszystkiego, co się da i nie pozwalaniu przedrzeć się żadnej wrogiej armii.

Wspominane już wcześniej elementy RPG ograniczają się do wprowadzenia do rozgrywki postaci, w którą wciela się gracz, a którą można samodzielnie wyedytować określając jej rasę, cechy i umiejętności. W czasie gry bohater ten zbiera doświadczenie i awansuje na kolejne poziomy, przez co można mu zwiększyć któryś ze standardowych atrybutów (atak, obrona itp.) lub nauczyć jakiejś nowej umiejętności. Dzięki temu po kilkunastu stoczonych bitwach pieszczoszek pakerny jest jak King Kong i tak wszechstronny, że na przykład rzuca zaklęcia bojowe, leczy ludzi, burzy mury obronne i robi jeszcze kilka innych, przydatnych na co dzień rzeczy. Jak robot wielofunkcyjny. Któż z nas jednak nie chce być najlepszy i wspaniały?

Jest tylko jedno małe ale. Postaci tej nie można zbytnio narażać, gdyż w przypadku jej śmierci pozostanie ci jedynie inkantacja zaklęcia New Game lub Load Game.

Uczą się również wszystkie inne twoje jednostki, a ich postępy w posługiwaniu się orężem i magią są odnotowywane poprzez przyznawanie im wyższego statusu, na przykład weteranów lub oddziału elitarnego, co dodatnio wpływa na ich chęć przerobienia wroga na tatara. Na ostro.

Twórcy gry obiecują bardziej wyraźne oddzielenie poglądów władców od przekonań nacji, którymi władają. Mówiąc inaczej, inny stosunek może mieć do ciebie król, inny jego poddani. Dobre układy z monarchą pomagają ci w prowadzeniu z nim udanej rozgrywki politycznej i pozyskiwaniu na przykład wsparcia wojskowego w czasie wojny. Standard. To zaś, jak postrzegają cię poszczególne rasy ma najogólniej mówiąc wpływ na to, czy możesz zarządzać miastami danej nacji, czy też zbuntuje się ona gdy na ich wieży zacznie łopotać twoja flaga. Jeżeli jednak jakaś rasa jest do ciebie przyjaźnie nastawiona, to może zdarzyć się, że o jakieś osiedle nie będziesz musiał w ogóle walczyć, gdyż jego mieszkańcy przyłączą się do ciebie za ładne oczy.

Stosunek do ciebie poszczególnych ras zależy mocno od twojej początkowej nacji. Jeżeli zagrasz krasnoludami, to ciężko będzie ci przekonać do siebie elfy, i tak dalej, i tak dalej. Ważne jest też jak postępujesz. Gdy spalisz kilka miast nawet bardzo przyjaźnie do ciebie nastawionej rasy, to szybko cię ona znienawidzi, jeśli zaś zasiedlisz wrogim ludem parę osiedli, to istnieje duża szansa, że wyzbędzie się on wobec ciebie uprzedzeń lub nawet polubi.

Na razie tyle o AGE OF WONDERS. Gra, z tego co widzę, będzie bardzo ciekawa, przyjrzymy się jej więc dokładniej przy okazji recenzji.

Teraz idę rozczesać brodę i naostrzyć topór. Elfiska znowu coś się burzą.

PHARAOH

CEZAR NAD NILU

Nietrudno wysoko cenić małą firmę Imperessions, tworzącą pod patronatem Sierry. Jej programiści są twórcami, między innymi, strategiczno-ekonomicznej serii o nazwie CAESAR, należącej do większego cyklu CITY BUILDING SERIES. Mniej więcej przed rokiem wyszła trzecia cesarska część i muszę przyznać, ze była to gra doskonała. Do dziś lubię zerknąć na któreś z moich rzymskich miast, rzucić kilku chrześcijan na pożarcie w trakcie krwawych igrzysk albo dać ludowi chleba.

Cenię firmę Impressions jednak nie dlatego, że stworzyła dobrą antyczną strategię, tylko dlatego, że nie poszła na łatwiznę. Jej fachowcy mogli przecież dopisać kilka rozbudowanych scenariuszy, dodać parę opcji i przeprojektować pudełko, na koniec dodając po nazwie CAESAR cyferkę cztery. Nowa gra byłaby gotowa, przynajmniej w mniemaniu niektórych wydawców.

Impresjoniści nie zamierzali jednak ucztować na leżąco, urządzając jedną rzymską orgię za drugą, tylko wzięli się do roboty.

W ten oto sposób już niedługo trafi do nas gra PHARAOH, również zaliczająca się do serii CITY BUILDING SERIES. Co to oznacza? Tyle, że, podobnie jak w Cezarach, bawić będziesz się w budowanie miasta i zarządzanie nim. Tym razem jednak przeniesiesz się do starożytnego Egiptu z okresu pomiędzy 2900 i 700 rokiem przed narodzinami Chrystusa. Były to czasy powstawania wielkich piramid i rozbudowy państwa egipskiego. Autorzy gry zapewniają, że w każdej z trzech kampanii (po osiem do dziesięciu misji każda) wiernie oddana zostanie jego historia. Gra będzie miała więc niewątpliwy walor edukacyjny, bo historii Egiptu nie zna chyba nikt. Jeżeli znasz, punkt dla ciebie. Ja nie znam.

Gra PHARAOH korzystać będzie ze zmodyfikowanego silnika CAESARA, więc możemy mniej więcej domyślać się, jak będzie wyglądała. Na początku dostaniesz puste pole albo niewielką wioseczkę nad Nilem, skromne konto z egipsko-starożytną walutą i dużo czasu. Zadbać będziesz musiał o postawienie odpowiednich budynków, danie nowym osadnikom dachu nad głową i zapewnienie im wygód. Gdy poczują się usatysfakcjonowani, sami zadbają o cywilizacyjny rozwój mieściny. Ty będziesz o nich dbał, handlował, uprawiał lub starał się upolować jedzonko, stawiał nowe osiedla i klecił coraz to bardziej poważne budowle.

Ponieważ gra toczyć będzie się w Egipcie, wszystkie elementy będą dobrane tak, by budowane przez ciebie miasto nie przypominało Skierniewic, tylko uczciwą, starożytną metropolię. Odpowiednio skonstruowany ma być też model gospodarki i handlu, co w przypadku tego państwa wiąże się z okresowymi, regularnymi wylewami kapryśnego Nilu. Rolnictwo nie było tam najłatwiejszym zajęciem. Sam zobaczysz, dlaczego. Ważnym elementem zabawy będzie też handel, swoją rolę do odegrania dostanie także religia.

Wiedz też, że dobrze prosperujące miasta mają to do siebie, że aż proszą się o splądrowanie, przyjdzie ci więc prowadzić wojny z zachłannymi sąsiadami. Dużo większą uwagę autorzy gry zamierzają zwrócić na flotę, także wojenną, co w porównaniu z CAEZAREM będzie sporym urozmaiceniem.

W PHARAOH nie mogło oczywiście zabraknąć piramid i innych miłych drobiazgów. Nie myśl jednak, że będziesz budował je jak publiczne wychodki — przy każdej ulicy. Postawienie piramidy oznacza pogonienie do pracy tysięcy niewolników i ogromne nakłady finansowe, nie zapominajmy także, że były to grobowce. Ile masz zamiar sobie ich postawić?

Sprawa piramid wiąże się z dynastycznością rozgrywki. Ty, jako gracz, jesteś przedstawicielem aktualnie panującej dynastii, a twoim bezpośrednim alter ego jest panujący (zazwyczaj) miłościwie faraon. Każda misja, oprócz wykonania określonych zadań, wymaga wybudowania takiego właśnie wiecznego domku, gdyż w ten sposób twój władca zostanie należycie uhonorowany. Jeżeli twój człowiek umrze przed zakończeniem danego scenariusza, kiepska sprawa — nie będzie miał swojego kamiennego stożka. Dopiero jego następca, jeżeli spełni pokładane w nim nadzieje, okryje się czcią i spocznie w piramidzie, a o jego zasługach jeszcze długo będą śpiewać pieśni krokodyle znad Nilu.

Bardzo zastanawia mnie, jak naprawdę wyglądać będzie PHARAOH. Z jednej strony może być to zupełnie nowa gra, różniąca się od CAESARA jak Kleopatra od akweduktu, z drugiej strony boję się, że autorzy wrzucą do starego, wysłużonego silnika kilka Sfinksów i puszczą grę na rynek.

Nie bądźmy jednak pesymistami. Ostatnie wróżby z wnętrzności koguta powiedziały mi, że PHARAOH będzie wielki. Czekamy na twe przyjście, panie.

Yanoos

SMAKOWICIE DOPRAWIA KREW ADRENALINĄ

VAMPIRE: The MASQUERADE REDEMPTION

Wampiry to fascynujące stworzenia, które odradzając się po śmierci swej ludzkiej, kruchej powłoki, oszukują śmierć. Są silne, dumne, tajemnicze i potężne. W razie niebezpieczeństwa potrafią zmienić się w mgłę, wilka lub ogromnego nietoperza i umknąć. Ich siła jest tym większa, im są starsze, podobnie jak gromadzona wiekami mądrość.

Najstraszniejsze jest jednak to, że dzięki swoistej „komunii krwi" potrafią zmienić w sobie podobne istoty zwykłych ludzi. Niejednokrotnie zdarzało się, że zapamiętały pogromca wampirów zostawał przemieniony i, o ironio, sam stawał się stworzeniem, którego tak bardzo nienawidzi.

Potęga nie jest jednak darmowym prezentem (a może przekleństwem?) od losu. Chcąc utrzymać się przy życiu wampiry muszą co jakiś czas napić się krwi, najlepiej ludzkiej, a jako sługi nocy powinny wystrzegać się światła dziennego, które słabe osobniki może nawet zabić.

Przyznasz, że nawet jeżeli wszystko to wiesz, wampiry to ciekawy temat. Nic więc dziwnego, że o stworzeniach tych napisano masę książek i nakręcono niezliczoną liczbę filmów, w których bardzo często pojawiał się legendarny hrabia Dracula. Pojawiło się także po kilka gier fabularnych i komputerowych na ten teamt. O ile gry książkowe, z Wampirem: Maskaradą na czele bardzo dobrze wyjaśniały, czym jest wampir, po co i jak żyje, a właściwie nie żyje, o tyle wersje komputerowe były raczej wyssane z pomysłów, traktując na dodatek zębatych bohaterów po macoszemu.

Już wkrótce się to zmieni. Firma Acivision ogłosiła oficjalnie, iż jesienią ukaże się gra VAMPIRE MASQURADE REDEMPTION, oparta na doskonałym systemie fabularnym wydanym w Polsce pod tytułem Wampir: Maskarada. Wzór zaiste dobry.

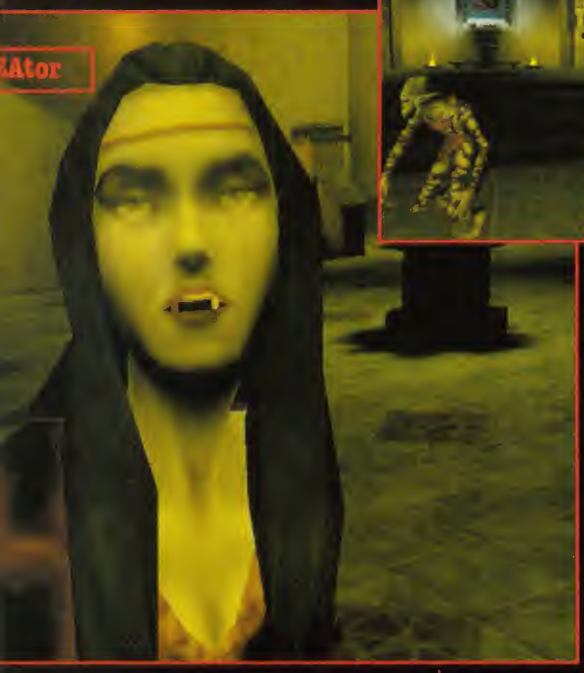
Gra także na taką się zapowiada.

Jak już pewnie domyślasz się, w VMR odgrywać przyjdzie ci postać wampira, nie od razu jednak. Z początku wcielasz się w postać Christofa Romaulda, XII - wiecznego krzyżowca, który po szczęśliwym przeżyciu wielu krwawych walk udaje się do Pragi, by tam odpocząć i podleczyć rany. Nie dane jest mu jednak długo cieszyć się spokojem. Spotyka tam piękną zakonnicę Anezkę i z miejsca zakochuje się w niej. Skarży mu się ona, iż wampiry z klanu Tzimice (jedna z bardziej krwiożerczych grup) co wieczór nawiedzają miasto i posilają się krwią jego mieszkańców, zaś w dzień miasto terroryzują ghoule, które są uzależnione od wampirów oraz ich krwi i zawsze podążają krok w krok za nimi.

Cóż, człowiek zakochany jest głupi. Nie inaczej było i z Christofem. Koleś zakasał rękawy, naostrzył miecz, poszedł na spacer do kryjówki Tzimice i wybił ich do nogi. Wrócił do Anezki i wyznał jej miłość, ona też go pokochała, ale ze względu na swe powołanie odprawiła Krzysia z kwitkiem. Biedak tułał się długo po ulicach, aż wpadł w ręce Brujah, klanu wampirów zwalczającego Tzimice. Chcieli go początkowo zabić, ale później wpadli na bardziej perfidny pomysł - dzięki komunii krwi zmienili go w wampira.

Tu zaczyna się akcja właściwa gry. Twój bohater jest rozdarty wewnętrznie, nie wie co robić, a tu jeszcze na horyzoncie pojawia się jakiś rabin i jego golem. Bez wahania sięgasz po miecz i zaczynasz walkę, myśleć zaczniesz później. W ten sposób zaczyna się twoja podróż przez rozmaite kontynenty i czasy. W czasie wędrówki poza Pragą odwiedzisz Wiedeń, Londyn, Budapeszt, a zakończysz ją w XX wiecznym Nowym Jorku. Nie dziw się, wampir jest istotą długowieczną, gdy jest ostrożny może przetrwać nawet kilkaset lat.

W czasie gry świat wokół ciebie zmienia się, a ty najpierw za-



łożysz kolczugę i pójdziesz do tawerny, potem wciśniesz się w dżinsy i skoczysz na obiad na jakąś opuszczoną stację metra.

Przyznajesz zapewne, że historia gry jest dość ciekawa. Nic dziwnego - napisał ją, tak jak i cały scenariusz, Daniel Greenberg. Jest to specjalista z White Wolf, firmy wydającej fabularną wersję Maskarady, który stworzył do niej wiele doskonałych i cenionych dodatków. Gra jest dzięki temu bardzo bogata i rozbudowana, zapewniając 40 - 60 godzin świetnej zabawy.

Wielką zaletą scenariusza jest jego nieliniowość. Wspomina się, że nawet gdy grasz kilkaset razy, twój bohater nie ma prawa trafić na dokładnie ten sam zestaw zadań.

VAMPIRE MASQURADE REDEMPTION należy do popularnego ostatnio gatunku RPG akcji, którego wspaniałym, klasycznym już przedstawicielem jest DIABLO. Podobnie jak tam bohaterowie mają uproszczone charakterystyki, bardzo proste jest także posługiwanie się bronią, inkantacja zaklęć i rzucanie czarów.

Gracz nie zostaje tu zmuszony również do przesadnego wysiłku umysłowego przy rozwiązywaniu skomplikowanych zagadek znanych z klasycznych RPG. Również questy wyglądają banalnie i polegają głównie na rozwaleniu komuś łba bądź zdobyciu konkretnego przedmiotu dla zleceniodawcy.

Gdzie w takim razie są atuty gry? Potęgą VMR są zbrojne potyczki, wypełniające około 80% czasu gry. Większość z tego, co pozostanie, poświęcasz za to na przeglądnie ofert różnych sklepów i dobór odpowiedniego uzbrojenia, oraz uzupełnianie swojego garnituru zaklęć.

Przydadzą się one, oj przydadzą, przeciwników jest bowiem jak czerwonych ciałek we krwi. Pamiętaj, że jesteś wampirem i nikt cię nie lubi. Blade czoło musisz stawiać zwykłym ludziom, wojownikom, rycerzom, księżom i kapłanom dobrych bogów. Ochotę na twą skórę mają również dzikie zwierzęta, wilkołaki i inne wampiry, a później również naćpane małolaty, gangsterzy i wielu innych złych ludzi.

Na szczęście nie walczysz sam. W czasie gry przyłączają się do ciebie różne istoty (niekoniecznie ludzkie ani wampirze). Podróżują z tobą, walczą ramię w ramię, ale nie przywiązuj się do nich za bardzo, gdyż nie wszyscy żyją tak długo jak ty i niekiedy po prostu umierają ze starości lub giną w czasie boju.

Zdarza się również, że zostajesz zdradzony. Twoja drużyna ciągle się więc zmienia, tym bardziej, że może ona liczyć maksymalnie cztery osoby i musisz dokonywać nieustannych wyborów.

Nieco łatwiej będzie w trybie multiplayer, gdyż tam każdy z graczy kontroluje jednego członka drużyny, a więc, jak łatwo policzyć, grać naraz mogą maksymalnie cztery osoby. Według niepotwierdzonych niestety informacji, twórcy gry chcąc zabezpieczyć się przed player killerami wprowadzili do gry wieloosobowej zasadę, w myśl której gracze nie mogą ze sobą walczyć. Nawet jeśli niechcący trafisz towarzysza czarem, to i tak nie zrobisz mu krzywdy.

Rewelacyjną innowacją jest za to zupełnie nowy tryb, w którym napakowane i dopieszczone postacie mogą zmierzyć się na specjalnie przygotowanej arenie. Super.

Wielką zaletą gry jest też jej oprawa graficzna. Specjalnie na potrzeby VAMPIRE MASQURADE REDEMPTION stworzono nowy engine, po części definiowalny przez gracza. Określić możesz to, jak porusza się twoja postać i niektóre elementy sposobu przedstawiania świata.

Część z tych cech to na razie tylko obietnice. Na pewno wiemy już, że gra jest w pełni trójwymiarowa, zaś akcję śledzi niezależna kamera, umieszczona za plecami bohaterów. Bardzo ważną informacją jest również to, że większość lokacji, jakie przyjdzie ci zobaczyć w grze, jest wiernym odwzorowaniem rzeczywistych miejsc.

Oryginalny temat, imponujące wykonanie, rewelacyjna fabuła - czegóż chcieć więcej? Ciekaw jestem, jak wymieszają te składniki twórcy gry i czy nie uproszczą zbytnio zabawy elementami typowo zręcznościówkowymi.

Już wkrótce zobaczymy, czy tytuł ten rozgrzeje naszą krew, smakowicie doprawiając ją adrenaliną, czy może okaże się prostą nawalanką, która nawet trochę nie rozrusza pulsu. Zarówno ja, jak i spijające posokę wampiry wolelibyśmy to pierwsze rozwiązanie. Z nieco innych powodów, ale zgodnie.

COMMAND & CONQUER
RED ALERT

Dawno, dawno temu, kiedy dźwięk słów Real Time Strategy wywoływał zachwyt, a nie grymas znudzenia, firma Westwood zapragnęła dołożyć swoje trzy grosze do rodzącego się w bólach gatunku. Stworzyła nowatorską jak na tamte czasy grę w konwencji RTS, pod tytułem COMMAND & CONQUER.

Poznaliśmy w niej jedną z apokaliptycznych wersji przyszłości. Tym razem na ziemię spada spory meteor (nie mówcie "znowu" - wtedy meteory nie były jeszcze tak modne), który powoduje ogromne szkody i przywleka ze sobą z kosmosu Tyberium - ni to roślinę, ni to kryształ. W każdym razie jest to szkodliwe dla ludzi, a przy okazji okazuje się być świetnym paliwem. Na tyle wydajnym, że zaczyna interesować się nim bractwo Nod - bardzo stara, działająca w podziemiu organizacja przestępcza, która decyduje się ujawnić i zmonopolizować przetwórstwo Tyberium.

Nie mogą zgodzić się na to rzecz jasna ci „dobrzy", czyli ludzie prawnie dzierżący władzę. Przeciw Nod staje więc GDI, międzynarodowa organizacja z grubsza przypominająca nasze NATO.

Kto wygrał starcie? To akurat zależało od gracza, ale bój ten z założenia nie miał się szybko skończyć, gdyż już w instrukcji do pierwszej części gry reklamowana była odsłona druga - COMMAND & CONQUER II : TIBERIAN SUN. Niestety, autorom coś nie wyszło (a może była to celowa polityka) i wydanie tej gry bardzo się opóźniało. Aż do teraz.

Następną produkcją Westwood z CC z tytule był za to RED ALERT. Jego scenariusz był już trochę bardziej pokręcony. Otóż pewien naukowiec wynalazł maszynę do podróży w czasie i przy jej pomocy zlikwidował Herr Hitlera, kiedy ten był jeszcze nic nie znaczącym młodzikiem. Myślał, że przysłuży się w ten sposób światu, ale się pomylił. Zabicie Hitlera uniemożliwiło rozwinięcie się na szeroką skalę faszyzmu w Niemczech, a II Wojna Światowa jaką znamy, nie doszła do skutku. Jednak czyn ten spowodował zbytni rozwój potęgi Związku Radzieckiego i w rezultacie jeszcze większy wzrost jego zapędów imperialistycznych, Stalin zaatakował wolną Europę, sprzeciwili się temu Alianci, wybuchła jeszcze krwawsza wojna niż ta, jaką znamy z naszej historii.

Mimo że obie gry były do siebie bardzo podobne, to zdecydowanie większy sukces odniosła C&C. Wnosiła ona wiele nowych cech do kształtującego się wtedy gatunku, między innymi urealnienie roli piechoty na polu bitwy. Wcześniej poza tym, że miała ona gorszy współczynnik obrony i ataku od ciężkich jednostek zmechanizowanych, nie różniła się od nich prawie niczym, a przecież bardzo trudno jest wyłuskać przy pomocy działa pojedynczego piechura w pofałdowanym terenie. Dzięki temu gracz musiał przydzielać swoim czołgom osłonę w postaci kilku pieszych lub lekkich pojazdów z karabinami maszynowymi.

Furorę zrobiły też Orki (skrzyżowanie helikoptera z samolotem), które mogły swobodnie operować i niszczyć z powietrza sprzęt naziemny nie potrafiący zwalczać celów lotniczych.

RED ALERT miał w sobie wszystko to, co C&C, a do tego dodawał wiele nowych elementów. Zwiększał na przykład liczbę i różnorodność maszyn latających (pojawiły się między innymi radzieckie Migi i Hindy oraz alianckie Apache), wprowadzał flotę bojową zarówno na- jak i podwodną. Przynosił ze sobą również wiele ciekawostek zwiększających liczbę możliwych posunięć taktycznych gracza, jak np. zrzut spadochroniarzy czy odsłanianie mapy przy pomocy samolotów szpiegowskich.

Mimo to wydaje się, że gra RA wyszła trochę za późno. Apetyty graczy zdążyły znacznie wzrosnąć i wysuwali oni wiele zarzutów pod jej adresem.

Do najważniejszych zliczyć należy fatalnie zaprojektowaną szatę graficzną. Pod Dos'em oddziały były szpetne, a na ekranie widać było bardzo mały skrawek mapy, zaś pod Windows jednostki były maleńkie jak pchły.

Niemniej jednak obie gry były świetne i gorąco zachęcam do przypomnienia ich sobie przed zabawą z TIBERIAN SUN. Są one poważnym kawałkiem historii gier komputerowych i jej kanonem. Według mnie obowiązkowym.

DemaskAtor

UWAGA

Zgodnie z zapowiedzią z poprzedniego miesiąca zapraszamy was wszystkich do wypełnienia ankiety. Nie ukrywamy, że zależy nam na jej wynikach. Celem ankiety jest poznanie was, waszego zdania o magazynie i waszych oczekiwań. Dzięki tej wiedzy będziemy w stanie robić ciekawszą gazetę, taką, w której znajdziecie dokładnie to, na co macie ochotę. RESET nie jest zrobiony z żelbetonu, możecie pomóc nam go kształtować tak, by lepiej pasował do waszych dłoni i myśli. Pamiętajcie! Nieobecni nie mają racji. Nie będziecie żałować czasu poświęconego na wstawienie tych kilku znaczków. Przecież RESET będzie dzięki Wam lepszy, a warto wspomnieć także o tym, że autor co pięćdziesiątej nadesłanej ankiety... ale o tym na końcu.

1. Mój wiek to (podaj w latach) ❑❑❑

2. Mieszkam w...

- miejscowości poniżej 5 tys mieszkańców ❑
- miejscowości od 5 do 50 tys mieszkańców ❑
- miejscowości od 50 tys. do 100 tys. mieszkańców ❑
- miejscowości od 100 tys. do 500 tys. mieszkańców ❑
- miejscowości powyżej 500tys. mieszkańców ❑

3. Jestem...

- Mężczyzną ❑
- Kobietą ❑

4. Na co dzień...

- uczę się w szkole podstawowej ❑
- uczę się w szkole zawodowej ❑
- uczę się w liceum ogólnokształcącym lub gimnazjum ❑
- uczę się w technikum ❑
- uczę się w szkole pomaturalnej ❑
- studiuję ❑
- pracuję zawodowo ❑

5. Komputer na którym gram znajduje się:

- W domu, mam swój własny ❑
- U kolegi ❑
- W gralni ❑
- W pracy ❑

6. Najbardziej interesują mnie gry
(zaznacz maksymalnie dwie) :

- Strategiczne ❑
- Ekonomiczne ❑
- Rpg ❑
- Platformówki ❑
- Fpp ❑
- Przygodówki ❑
- Symulatory ❑
- Sportowe ❑
- Wyścigi ❑
- Logiczne ❑
- RTS ❑
- Flippery ❑
- Mordobicia ❑
- Quake ❑

7. Inne Twoje zainteresowania to
(zaznacz maksymalnie dwa) :

- gry planszowe ❑
- RPG ❑
- sport ❑
- nauka i technika ❑
- parapsychologia ❑
- ufo — x-files ❑
- kultura ❑
- film ❑
- książki ❑
- motoryzacja ❑
- muzyka rozrywkowa ❑
- płeć przeciwna ❑
- moda ❑
- modelarstwo ❑
- ekologia ❑

8. Czy masz dostęp do internetu?

- Tak ❑
- Nie ❑

9. Jeśli wybrałeś TAK w poprzednim pytaniu to z internetem łączysz się
(wybierz tylko jedną odpowiedź) :

- W domu przez modem ❑
- W domu po łączu stałym ❑
- W szkole ❑
- W cyberkawiarni ❑
- W pracy ❑

10. Co najbardziej przyciąga cię do internetu?
(wybierz tylko jedną odpowiedź)

- dostęp do aktualnych i ciekawych informacji ❑
- wymiana poglądów z ludźmi z całego świata ❑
- nawiązywanie nowych przyjaźni ❑
- ściąganie ciekawego oprogramowania ❑
- gry multiplayer ❑
- rozneglizowane panienki ❑

11. Które z pism o grach komputerowych czytasz?

	Regularnie	Czasami	Nigdy
CD Action	❑	❑	❑
Gambler	❑	❑	❑
Gry komputerowe	❑	❑	❑
I/O	❑	❑	❑
Maniak	❑	❑	❑
News Service	❑	❑	❑
Reset	❑	❑	❑
Świat Gier Komputerowych	❑	❑	❑

12. Jak dowiedziałeś się o istnieniu Resetu?
(zaznacz jedną odpowiedź)

- Zobaczyłem w kiosku ❑
- Z reklamy w gazecie ❑
- Z reklamy w telewizji ❑
- Od kolegi ❑

13. Od jak dawna czytasz Reset?

- To jest mój pierwszy numer ❑
- Pół roku lub mniej ❑
- Około roku ❑
- Ponad 18 miesięcy ❑

14. Jak Reset wypada na tle innych gazet o grach komputerowych które czytasz?
(zaznacz jedną odpowiedź) .

- Jest o klasę lepszy ❑
- Jest w czołówce ❑
- Porównywalny z resztą ❑
- Nieciekawie ❑
- Zdecydowanie gorzej ❑

UWAGA

15. Czy magazyn Reset... .
(wybierz jedną odpowiedź)

... zawsze kupujesz bez problemów ☐
... musisz się spieszyć, żeby się załapać ☐
... zdobycie graniczy z cudem ☐

16. Jak oceniasz rubryki:
(wpisz w kratkę odpowiednią literę)
a: - świetna
b: - w porządku
c: - taka sobie
d: - beznadziejna

Nowości ☐
Horyzont ☐
Retro ☐
Recenzje ☐
Plakat ☐
Poradniki ☐
Multimedia ☐
Blacha ☐
Internet ☐
- Komiks ☐
Johny ☐
Listy ☐
Cheaty zamiast resetu ☐
Karcianki ☐
Quakeworld ☐
Strony mocy ☐
Odloty ☐

17. Jak często czytasz rubryki:
(wpisz w kratkę odpowiednią literę)
a: - zawsze, szkoda, że ma tak mało stron
b: - prawie nigdy nie omijam
c: - dość rzadko
d: - zOlikwidujcie to, szkoda miejsca

Nowości ☐
Horyzont ☐
Retro ☐
Recenzje ☐
Poradniki ☐
Multimedia ☐
Blacha ☐
Internet ☐
Komiks ☐
Johny ☐
Listy ☐
Cheaty zamiast resetu ☐
Karcianki ☐
Quakeworld ☐
Strony mocy ☐
Odloty ☐

18. Twoim zdaniem nasze recenzje gier są:
(wybierz max. trzy cechy z podanej listy) :

Aktualne ☐
Rzetelne ☐
Oryginalne ☐
Zrozumiałe ☐
Fachowe ☐
Nudne ☐
Banalne ☐
Spóźnione ☐
Niefachowe ☐
Przeciętne ☐

19. Przy zakupie gier sugerujesz się naszymi recenzjami:

zawsze ☐
zazwyczaj ☐
rzadko ☐
wcale ☐

20. Jak oceniasz szatę graficzną?
(wpisz w kratkę odpowiednią literę)
a: - odjazdowa
b: - niezła
c: - kiepska
d: - beznadziejna

okładki ☐
stron w numerze ☐
cybertalerzyka ☐
stron WWW ☐

21. Na resetowym cybertalerzyku przeglądam...
(wpisz w kratkę odpowiednią literę)
a: -zawsze
b: -często
c: -rzadko
d: -wcale

Dema ☐
Magazyn ☐
Programy ☐
Sterowniki ☐
Patche ☐
Reset off-line ☐
Quakeworld ☐

22. Napisz co chciałbyś zmienić w szacie graficznej Resetu?

23. O czym chciałbyś przeczytać w odlotach?

24. Co chciałbyś zobaczyć na naszym cybertalerzyku?

Cala Red_Akcja RESETu serdecznie Ci dziękuje za trud jaki włożyłeś/włożyłaś w wypełnienie tej ankiety. Wrzuć ją teraz do koperty i wyślij na adres redakcji. Jeśli zgodzisz się podać nam swój adres i naciągnąć któregoś z rodziców (jeśli jesteś niepełnoletni) na podpisanie niniejszego oświadczenia, to możesz liczyć na to, że nadawca co pięćdziesiątej takiej ankiety dostanie obezwładniającą grę komputerową.

Imię i Nazwisko

Adres z kodem

Wyrażam zgodę na przechowywanie danych zawartych w ankiecie i wykorzystywanie ich w celach marketingowych.

Podpis

AT'OR

C&C TIBERIAN SUN

W TYM SEZONIE LANSOWANE SĄ KOLEKCJE DWÓCH FIRM - NOD I GDI

C&C był swego czasu najpopularniejszym RTS-em, do dziś wyznaczającym standardy dla tego typu gier. Ileż to razy słyszeliśmy o "klonach C&C"? Kiedyś urzekała nas wspaniała grafika, świetna muzyka, nowatorskie podejście do tematu i niepowtarzalny klimat. Dziś zachwyca już tylko klimat. Niespecjalnie atrakcyjna grafika razi wielkimi jak deficyt budżetowy pikselami, muzyka już się przejadła, zaś świetne pomysły zostały tak oklepane, że dziś wręcz zenują. Atmosfera gry nadal jednak rządzi.

Bardzo na nią liczyłem, biorąc do ręki osławioną jeszcze przed premierą grę C&C: TIBERIAN SUN. Spodziewałem się też należycie poprawionej grafiki i końskiej dawki nowych pomysłów. I co się okazało?

Pierwsze wrażenie jest świetne — gra nie straciła nic z klimatu pierwowzoru. Powiem więcej — dzięki nowiutkiej grafice, znakomitej muzyce i realistycznym efektom dźwiękowym jest on jeszcze bardziej wyrazisty. Czuje się niemal porami skóry, że GDI to pozytywna strona, epatująca czasem naiwnością, zaś NOD to złe chłopaki lubiące dobrze zarobić i podręczyć niewinną ludność cywilną.

C&C: TS jest więc sequelem oryginalnego C&C — Kane żyje i nadal rozrabia, a dobry aż do obrzydzenia generał Solomon z GDI stara się mu przeszkodzić.

PLECY SĄ WAŻNE...

Ponieważ związek TIBERIAN SUN z pierwowzorem jest mocny i oczywisty, zajmę się zmianami, jakie zaszły w bazach obu stron. U NOD'u są one raczej symboliczne i dotyczą głównie grafiki budynków, a nie ich zastosowań. Niemniej jednak z RED ALERT przywędrował zmodyfikowany silos rakietowy. Wspomnieć należy również o wieżyczkach laserowych świetnie nadających się do zwalczania piechoty, które zastąpiły stare, stacjonarne działa.

GDI opanowała zaś mania ulepszania. Nie można kulturalnie zbudować ulepszonej elektrowni, tylko stawiasz zwykłą, a potem dokupujesz dodatkowe turbiny. Na początku jest to bajer, ale potem tylko niepotrzebnie zabiera czas i jest nieco denerwujące. Podobnie jest z systemem aktywnej obrony bazy. Najpierw budujesz wieżyczkę, a dopiero później wyposazasz ją w jakąś broń. Byłoby to świetne, nowatorskie rozwiązanie, gdyby podstaw do wieżyczek było kilka rodzajów mocno się od siebie różniących, ale skoro jest tylko jedna, to jest to tylko zawracanie d...elikatnie mówiąc pleców. Warto za to wspomnieć o Firestorm Defence Generator, który w połączeniu z odpowiednio rozmiesz-

czonymi Firestorm Wall Section potrafi na pewien czas przytrzymać wroga z dala od bazy.

Interesująco wygląda również dostępne dla obu stron Electromagnetic Pulse Cannon, potrafiące jednym strzałem unieruchomić na dość długi okres czasu jednostki znajdujące się na sporym obszarze. Niestety, obszar ten musi znajdować się blisko działa, a więc i bazy, co uniemożliwia zastosowanie go w akcjach ofensywnych.

... ALE Z PRZODU TEŻ TRZEBA SIĘ POKAZAĆ

Wśród jednostek są już większe zmiany, niestety, nie wszystkie na lepsze. Najsławniejsi projektanci z NOD prezentują cyborga — jest on ubrany w twarzowy ciężki pancerz osobisty, zaś na ramieniu nosi szybkostrzelny karabin maszynowy klasy wulkan. Zapewnia mu to swobodę ruchów piechoty i siłę ognia porównywalną z pojazdami średniej klasy. Może on też korzystać z "darmowej" pomocy medycznej, w kasie chorych GDI, podstępnie przejętej. Za cyborgiem podąża Subterranean APC, który dzięki stylowemu pancerzowi i świdrowi potrafi wkręcać się w ziemię, by pod jej powierzchnią przetransportować niepostrzeżenie oddziały do bazy wroga. Ta dyskretna elegancja jest szczególnie przydatna przy walce w trybie multiplayer, gdyż komputer trzyma zwykle swoje wojska równomiernie rozmieszczone po całej bazie i szybko likwiduje zagrożenie. Gracz biologiczny zaś zwykle daje się zaskoczyć i przy pomocy pięciu inżynierów (taka jest maksymalna pojemność pojazdu) , łatwo "przejąć" jego najważniejsze budynki i tym samym znacznie osłabić. Jako ostatni na wybieg wkracza Mobile Repair Vehicle, wyposażony w pancerz średniej klasy i wysięgnik z narzędziami, dzięki któremu potrafi za darmo, bezpośrednio na polu walki naprawić każdy pojazd mechaniczny. Na uwagę zasługują również statki powietrzne NOD'u: Harpy i Banshee, jednak nie ze względu na swoje specjalne właściwości, lecz z uwagi na sam fakt ich pojawienia się.

W tym sezonie GDI lansuje modę na odkryte nogi i wprowadza kolekcję mechów. Jako pierwszy na wybieg wchodzi Wolverine, prezentujący dwa szybkostrzelne karabiny maszynowe, doskonale szatkujące nadciągającą piechotę. Następny pokazuje się Titan — 8 metrowy potwór wyposażony w działko120 mm, którym bez trudu niszczy ciężko opancerzone jednostki wroga. W mecha przeistoczył się również sławny mammoth. Jego najnowsza wersja, Mark II, wyposażona jest w cztery potężne odnóża, podwójne działo maszynowe i montowaną z tyłu wyrzutnię pocisków przeciwlotniczych. Dzięki temu jest on w stanie zniszczyć wiele jednostek wroga, odnosząc niewielkie uszkodzenia; niestety, ze względu na krótką serię tego modelu gracz na raz może posiadać tylko jeden pojazd tego typu. Na uwagę zasługuje również MLRS — poduszkowiec wyposażony w dwie wyrzutnie rakiet, który dzięki swobodnemu poruszaniu się po wodzie jest wprost wymarzony do wypełniania zadań partyzanckich. Ciekawi też Disrupter, do złudzenia przypominający Sonic Tanka z Dune 2 i 2000, potrafiący przy pomocy fali dźwiękowej narobić nieco hałasu na polu bitwy.

W szeregach GDI bardzo licznie reprezentowane jest lotnictwo. Na uwagę zasługuje głównie Orca Carry-All, który może przenosić na dowolne odległości jednostki bojowe, i to bardzo szybko. Doskonale nadaje się więc do dostarczania posiłków na front i transportowania żniwiarek na pola tyberium.

Spodobał mi się również zapożyczony ze STARCRAFTA pomysł z rozstawianymi jednostkami. Na przykład Tick Tank normalnie jest zwykłym, przeciętnym czołgiem, ale jeśli się go "rozłoży", zmienia się w mocną wieżyczkę artyleryjską.

CZEGO OCZY NIE WIDZĄ TEGO SERCU... ŻAL

Przyszedł czas na opisanie tego, czego w grze nie ma. Razi przede wszystkim kompletny brak floty, nawet transportowców. Jest to ogromny krok w tył w stosunku do RED ALERT. Oczywiście fanatycy pod flotę podciągną amfibię i poduszkowiec GDI, ale jednostek stricte wodnych brak, co znacznie zubaża rozgrywkę. Nie zmieniono również zasad dotyczących lotnictwa. Okręty powietrzne występujące w grze nadal mają stosunkowo mały zasięg widzenia i nie mogą lecieć nad zaciemnionym terenem, co jest jawnym idiotyzmem, gdy pamiętamy o rozpoznawczej roli samolotów. Bardzo zdenerwował mnie też fakt, iż obie strony zostały praktycznie pozbawione potężnej pięści kruszącej mury. GDI miała "mamuta", który niszczył wszystko na swojej drodze i był po prostu rewelacyjny. Teraz jest co prawda jego "ulepszona" wersja, która potrafi nieźle namieszać, ale kiedy ludzi kupa nawet Ator dupa i sam sobie nie poradzi. NOD takiej jednostki nie posiadał, mógł za to podjechać kilkunastoma niewidzialnymi czołgami pod bazę, odpalić atomówkę i rżnąć ocalałych po

Ocena: Produkcja: 7,5
Westwood Studios

Wymagania:
P166, 32 MB RAM, karta grafiki z 2MB RAM

Uwagi:
Gra modna

wybuchu. Teraz nie ma atomówki, a multirakietę można wysłać z powrotem twórcom gry. Może się rozerwą.

Wspomnę także o inteligencji komputerowych jednostek. Jej nie ma również, jest za to przeciętne "coś", co każe wszystkim żniwiarkom tłoczyć się do jednej rafinerii, podczas gdy trzy sąsiednie nie widziały tyberium od lat. Przynajmniej jednostki bojowe zachowują się nieco lepiej, niż poprzednio.

Miło, że przynajmniej różnica wzniesień stanowi utrudnienie nie tylko w poruszaniu się, ale również przy ostrzale. Jeśli ktoś stoi na skarpie, a przeciwnik pod nią, to ten, który jest niżej, będzie walił w ziemię, zaś drugi albo przerzuci strzał, albo walnie sobie pod nogi.

JAK TO SIĘ, PROSZĘ PANI, PIERZE?

"W praniu" TS sprawdza się całkiem nieźle. Gra wciąż ma niepowtarzalny klimat, o którym już wspominałem, dzięki niemu zabawa wciąż jest świetna. Nowe bronie, budynki i jednostki sprawiają, że gra się na tyle inaczej, by program nie znudził się zawodowcom, a jednocześnie był dostatecznie podobny do poprzednich części, by odnaleźli się w nim również ludzie przeciętnie znający serię.

TS świetnie sprawdza się przy grze wieloosobowej. Popykać można przez net, siatkę lokalną i modem. W samych zasadach nic specjalnego się nie zmieniło, ale dzięki wprowadzeniu bardzo dobrze działającego programu do losowej generacji plansz, tryb ten zyska na pewno wielu nowych zwolenników.

A JAK TO NA MNIE LEŻY?

Gra wygląda ładnie, nawet bardzo ładnie. Co prawda podłoże nie zachwyca i jest nieco monotonne, ale za to budynki i jednostki są niezłe. Co prawda nie trójwymiarowe, ale przynajmniej sprawiają takie wrażenie. Na szczególną uwagę zasługują efekty świetlne, których w podobnych grach na próżno szukać. Wybuchy, promienie lasera i inne świecidełka wyglądają mocno efektownie.

Podobnie dźwięk. Wszystko huczy, wali i rozrywa się jak na redakcyjnej imprezie, a muzyczka ładnie przygrywa i zagrzewa do walki. Po prostu grać nie umierać.

Cóż tu rzec na koniec? Jednych TIBERIAN SUN zachwyci, innych zdenerwuje, jeszcze inni powiedzą, że to byle co, a nie kontynuacja kultowej gry. Mnie się ona po prostu podoba, bez żadnych och-ów i ach-ów. Jest dobra. Może nieco mało odkrywcza, nowatorska i nowoczesna, ale gra się w nią świetnie.

Dlatego też ocena jest, jaka jest. Nie za wysoka, nie za niska, do nowego COMMAND&CONQUER pasuje jak ulał. To po prostu gra rozmiar 7 i pół.

Http://wheelerpolska.home.pl
WHEELER WORLDWIDE
SUPER ROWERY
KOSMICZNE TECHNOLOGIE

Mountain Bike
City & Trekking
Cross Bike
Full Suspension
WHEELER WORLDWIDE
Agent
BIAŁA PODLASKA 342 00 12, BIAŁYSTOK 676 13 95,
BIELSKO BIAŁA 812 25 98 , BYDGOSZCZ 344 76 13,
CHORZÓW 245 91 19, CZĘSTOCHOWA 324 61 60,
ELBLĄG 234 45 65, GDYNIA 623 77 83,
GLIWICE 238 26 687, KALISZ 757 21 81,
KATOWICE 312 23 82, KŁODZKO 67 84 40,
KOSZALIN 342 09 65, KRAKÓW 412 71 88,
LEGNICA 850 60 18, LUBLIN 743 65 76,
ŁÓDZ 649 11 85, MIELEC 583 14 05,
NYSA 433 32 74, OLSZTYN 534 36 89,
PISZ 423 59 68, POZNAN 841 10 06, 820 01 61,
RYKI 65 35 22, SŁUPSK 842 29 04, SZCZECIN 487 12 54,
TARNOWSKIE GÓRY 284 10 87, TOMASZÓW MAZ. 725 09 00,
TORUŃ 621 07 30, 655 76 66, WAŁBRZYCH 43 38 13,
WROCŁAW 322 28 88, ZABRZE 271 47 56,
Road Racing
Triathlon
Kids
WARSZAWA
UL DERENIOWA 8 tel. 644 61 91, AL NIEPODLEGŁOŚCI 111
Tel 646 62 95, UL. FASZYNOWA 2 (RÓG MARSA I PŁOWIECKIEJ)
TEL 613 39 63, GÓRCZEWSKA 250 A TEL 664 68 96
UL NOWOWIEJSKA 5 TEL 636 55 17, PŁOCKA 25 tel 632 17 12,
UL POWSTAŃCOW ŚLĄSKICH 18 C TEL 665 97 80
UL.REYMONTA 17 Tel. 835 08 80, UL.ZŁOTA 83 Tel. 624 91 46,
UL.KOMISJII ED.NAR.95, UL.WŁOŚCIAŃSKA 35 Tel 784 46 60
THE POWER OF MOVEMENT™
ACOR
Części i akcesoria rowerowe
WHEELER POLSKA
05 - 462 WIAZOWNA
MAJDAN 76
TEL / FAX 022 789 00 16
TEL. 022 795 13 04

MORTYR

WOLFENSTEIN WRACA DO ŁASK

Historia MORTYRA i problemów ze znalezieniem wydawcy jest bardzo ciekawa, a na dodatek zakończyła się połowicznym happy endem. Polacy już grają, świat wciąż czeka. A może czekał? Wszyscy wiemy, jak bardzo gra jest opóźniona. Przed wakacjami byłem o krok od popełnienia recenzji na podstawie kilkugodzinnego testu przeprowadzonego (w założeniu) w siedzibie firmy Mirage, wydawcy gry. Do spotkania na szczęście nie doszło. Dlaczego „na szczęście"? Ano, gdybym wtedy grał w niedokończoną, zapluskwioną grę, nie wyobrażam sobie, jak mógłbym ją ocenić...

Przedstawiciele wydawcy zapewniali, że nieprzerwane przekładanie terminu ukazania się gry na rynku jest faktem bardzo pozytywnym z punktu widzenia graczy. MORTYR został wzbogacony o nowe poziomy, usunięto mnóstwo błędów, gra miała być o wiele lepsza. Zapatrzony w oceny wystawione przez konkurencyjne pisma „niedokończonemu" produktowi, podczas instalacji myślałem sobie naiwnie: „jeżeli zaburaczona gra dostała dziewiątkę, to chyba zabraknie mi skali ocen...". Nie przypuszczałem nawet, jak bardzo się pomylę.

ZAWÓD: GIGANT

Pamiętam doskonale re-

Roos

trzebujesz złotego klucza" recenzent napisał: „W tym miejscu skończyłem grać w MORTYRA".

Ziejący zewsząd prymitywizm rozwiązań fabularnych przywodzi mi na myśl stareńkiego WOLFENSTEINA oraz DOOMA, młodszym graczom nie będzie się jednak kojarzył z niczym, co do tej po-

akcję redaktora jednego z wielkich internetowych serwisów zajmujących się grami, po ukazaniu się pierwszego dema MORTYRA. Recenzja miała jedno zdanie i jeden obrazek, ale niosła ze sobą więcej treści, niż dzieła zebrane Lenina. Pod screenem z napisem „Po-

ry widzieli. Ufny w troskę programistów o zdrowie psychiczne gracza przeszedłem dwadzieściaparę poziomów w nadziei, że levele „przyszłościowe" (osadzone w XXI wieku) będą choć trochę inne niż ich odpowiedniki oddające realia II Wojny Światowej. Nadzieja matką głupich, powiadają.

Typowa misja w MORTYRZE (jest ich 99%) polega na przejściu z punktu A do punktu B. W punkcie A startujemy wychodząc z poprzedniego levelu, punkt B to koniec aktualnej mapy. Po drodze należy zawsze zahaczyć o C, gdzie bez wątpienia kryje się złoty lub srebrny klucz, otwierający zamknięte drzwi prowadzące do B. Jeżeli widzicie gdzieś rozgałęzienie drogi, jest prawie pewne, że idąc w prawo dojdziecie do zamka, otwieranego kluczem znajdującym się w lewej odnodze.

Nie pamiętam kiedy ostatni raz widziałem tak małą pomysłowość autorów gry FPP zawierającej tryb single player. Musiało to być ładnych kilka lat temu.

ERROR?

Wspominałem wcześniej o błędach zlikwidowanych podczas przedłużającego się leżakowania gry. Nie jestem w stanie wyobrazić sobie, jak wiele musiało ich być, zanim po raz pierwszy przesunięto premierę. Separacja stereo jest maksymalnie „udziwniona", w efekcie czego własne kroki słyszycie często w lewej lub prawej słuchawce. I to wcale nie po wyjściu z wody. Bardzo ciężko jest się czasem zorientować się, z której strony padają strzały. Część silnika obsługująca dźwięk jest chyba najsłabszym technicznie punktem MORTYRA. Przy większych zadymach z udziałem kilku wrogów i lecącego z okien szkła, niektóre odgłosy nie są po prostu odgrywane. A może są, tylko ich nie słychać? Nie ważne, wygląda to tak, jakby program miał limit ośmiu sampli na raz, a powyżej tej granicy losowo wyrzucał nadmiarowe dźwięki.

Błędów grafiki jest mniej, ale widać je od razu. Część trudno wręcz uznać za błędy - prostokątne promienie światła rozchodzące się w absolutnie nienaturalny sposób (szczególnie widoczne przy dziurach w ścianie w katedrze) to po prostu niedoskonałość engine'u. Nie każdy w końcu jest Carmackiem albo Sweeneyem. Krzywo nałożone tekstury drażnią w paru miejscach oko, uzupełniając kilka błędów w budowie poziomów. Zamiast wybijać kraty na początku gry w kanałach, można przez nie przejść... kucając. Kilka razy widziałem ścianę-widmo, pojawiającą się przy odpowiednim ustawieniu kamery. Fascynujące są też stoły potrafiące stać na dwóch nogach, na dodatek umieszczonych z jednej strony.

Głównym zadaniem gracza podczas misji w roku 1994 jest odnalezienie sześciu części maszyny umożliwiającej podróż w czasie. Jeden z naukowców pracujących nad projektem postanowił ukryć je przed hitlerowcami podejrzewając ich złe zamiary. Sposób „ukrycia" fragmentów urządzenia rozbawił mnie do rozpuku. Dlaczego? Kawałki leżą sobie po prostu na stołach, ołtarzach czy szafkach, a w okolicy szwendają się żołnierze Wermachtu. Żaden z nich nie ma nawet pojęcia, koło czego przechodzi. Najciemniej pod latarnią?

CO SIĘ UDAŁO

Głównym czynnikiem różniącym MORTYRA od DOOMA i WOLFENSTEINA jest ładna grafika. Wygląd poziomów stoi na naprawdę bardzo przyzwoitym poziomie. Przyznam szczerze, że nie spodziewałem się zobaczyć tak ładnie wyglądającej polskiej gry FPP. Niestety, zabrakło chyba czasu na profesjonalny testing i wykopanie reszty buraków. Bardziej skomplikowane architektonicznie sceny powodują objawy zadyszki na komputerze z procesorem 550 MHz i Voodoo3. Nie chcę nawet myśleć, co dzieje się na monitorach graczy posiadających minimalny wymagany sprzęt. MORTYR jest dużo ładniejszy od SYSTEM SHOCKA 2, który dostał w zeszłym numerze ocenę 10. O czym to świadczy? Nie wszystko złoto...

Nienajbrzydsza jest animacja modeli wrogów, szczególnie komandosów z przyszłości. Esesmani są dość podobni do siebie, pozytywnie wyróżniają się tylko ubrani na biało snajperzy. Mimo usilnych prób, nie udało mi się „rozgibać" ani jednego ciała, nawet przy użyciu panzerfausta. Szkoda.

Podobał mi się także arsenał. Tutaj nie mam się kompletnie do czego przyczepić. Parabellum, mauser, miotacz ognia, panzerfaust, doskonałe mk-42 - piękne! Na siłę można by dyskutować o prędkości pocisków - nie narodził się jeszcze na Ziemi Neo, który potrafiłby unikać kul. Przy odległościach rzędu 80-100 metrów Niemcy robią to wielokrotnie.

NA PÓŁECZKĘ

Mortyr mi się nie spodobał. Gorzej, nie znam ani jednej osoby, której się podoba. Mając do wyboru arcydzieła takie jak HALF LIFE, UNREAL czy SYSTEM SHOCK 2, nie zastanawiałbym się nad zakupem ani sekundy. Dodatek do UNREALA dostał 6 punktów, a w porównaniu do MORTYRA jest szczytem perfekcji. Dlatego ocena nie może być wyższa.

P.S. Ciekawe czy programiści wiedzą, że w Mortyrze doskonale sprawdza się strafe-running, dokładnie jak w DOOMIE. Hmm...

PRINCE of PERSIA 3D

KSIĄŻĘ PO OPERACJI PLASTYCZNEJ

Coval

Na supermaszynach sprzed lat czy też notebookach wciąż jeszcze można znaleźć nieśmiertelną grę PRINCE OF PERSIA. Od 1989 roku miliony ludzi wcieliło się w pięknego księcia i ruszyło na ratunek powabnej, acz nieszczęśliwej ukochanej. Cztery lata po wydaniu kultowego tytułu ponownie mieliśmy okazję przeżyć wspaniałe przygody królewskiego potomka, a to dzięki THE SHADOW AND THE FLAME. Choć druga część nie była już tak rewolucyjna i świeża, znalazła wielu zagorzałych fanów i zwolenników. Dzisiaj przyszedł czas na trzecią odsłonę KSIĘCIA PERSJI. Nieco się chłopaczyna zmienił, w jego pałacu też po generalnym remoncie.

Ocena: 8

Produkcja: RED ORB

Wymagania: P233, 64 MB RAM, akcelerator 3D 9MB, 300 MB HDD

Uwagi: Hit minionych lat powraca

Choć fabuła uległa zmianom nieznacznym, cel zabawy pozostał ten sam. Musisz przebrnąć żywy poprzez kilkanaście różnorodnych i skomplikowanych plansz. Raz będzie to więzienie, innym razem pokład cudownego pojazdu latającego, jeszcze innym pałac sułtana. Częstokroć nie wystarczy wyśmienicie władać mieczem - dopiero połączenie zręczności ze zdolnością logicznego myślenia pozwoli ocalić książęcy tyłek. Czasami zmuszony będziesz przemykać za plecami swych wrogów, nurkować w zalanych podziemiach, rozbrajać najróżniejsze pułapki. Czeka cię wiele niespodzianek. Często śmiertelnie zaskakujących.

POP 3D do złudzenia przypomina grę TOMB RAIDER, jednak tym razem to panie powinny się ucieszyć. Głównym bohaterem jest bowiem powabny książę, a nie wysportowana Lara, tak drażniąca płeć podobno słabszą. Postrzeganie otaczającego świata jest rozwiązane w ten sam sposób - kamera została umieszczona za plecami bohatera. Interfejs również jest bardzo podobny, nawet niektóre kombinacje klawiszy są dokładnie takie same. Książę, choć nie wykonuje efektownych salt i nie używa pistoletów, równie dobrze potrafi sobie radzić w trudnych sytuacjach. Niebezpieczne skoki, zapadające się pomosty, liczne łamigłówki to dla niego normalka, jak homary na obiad.

Podczas poszukiwań nie obędzie się bez licznych pojedynków. Walki wymagają od gracza zarówno strategii, jak i finezji. Tutaj nie wystarczy szybko gnieść klawisz uderzania. Im inteligentniejszy przeciwnik, tym łatwiej uczy się twego stylu walki, dlatego najlepiej nie stosować bez przerwy tej samej techniki. Dostęp do kilku rodzajów broni wzbogaca bitewną stronę POP 3D. Prócz szabli masz do dyspozycji kij bojowy, specjalne noże i łuk. Każda broń ma swoje dobre i złe strony - łuk poza zastosowaniem czysto krzywdzącym może służyć do wciskania przełączników, bądź odcinania przeszkadzających nam lin z dużych odległości.

W przeciwieństwie do swych poprzedniczek, POP 3D ma spore wymagania sprzętowe. Rozbestwił się księciunio, spasł na nowoczesnym wikcie komputerowym. Część z graczy będzie zmuszona więc dozbroić swój komputer w odpowiedni akcelerator 3D, inni poczekają do Świąt, żeby odebrać od brodatego typka potrzebne komponenty. Moim zdaniem POP 3D przydałaby się mała optymalizacja kodu gry - być może niebawem ukaże się „łatka" przyspieszająca jej działanie.

Dodanie trzeciego wymiaru do hitu sprzed lat całkowicie zmieniło styl gry. POP 3D to już nie cudowna platformówka w starym stylu. Gra uległa generalnemu remontowi - w niewielkim stopniu przypomina swój pierwowzór. Oczywiście, graficzna strona nie odstaje tu od wysokich standardów, które zdają się rosnąć w nieskończoność, aczkolwiek trudno uświadczyć czegoś nowego, niepowtarzalnego. Mimo to animacje, wplecione pomiędzy planszami, potrafią się podobać. Choć krótkie, służą jako nagroda za rozwiązanie kolejnej zagadki i ukończenie poziomu - skutecznie mobilizują do dalszej gry. Na uwagę zasługuje cała oprawa dźwiękowa, poczynając od arabskich rytmów, a kończąc na pokrzykiwaniach strażników.

Czy dodanie trzeciego wymiaru wyszło PRINCE OF PERSIA na dobre? Zadecydujcie sami.

A teraz przepraszam, księżniczka czeka.

SHADOWMAN

Nie wiem, kim dokładnie jest pan Guy Miller i co robi w zespole Acclaim. Na pewno napisał on scenariusz do gry SHADOWMAN, który firma ta w niesamowity sposób przełożyła na komputerową rozrywkę. I tyle.

Niewiedza moja nie przeszkadza mi podziwiać pana Millera. Mógłby z powodzeniem sprzedać swój materiał jakiejś wytwórni filmowej albo napisać książkę, cieszmy się więc, że postanowił pomóc w zrobieniu gry. Na bazie luźno potraktowanych wierzeń kultu Voodoo stworzył on świetny scenariusz, wciągający, pełen niespodzianek i grozy. SHADOWMAN jest grą, która umie przestraszyć, spętać niepowtarzalnym klimatem. Trzyma przy monitorze przez długie, nocne godziny, zaś świat po zakończeniu zabawy wydaje się być wyjątkowo radosny i spokojny.

NA PEWNO NIE CIENIAS

Yanoos

ŁUDU ZA PAZUCHĄ

Nasza materialna rzeczywistość nazywa się Liveside. Istnieje też świat umarłych, Deadside, gdzie trafiają wszyscy ludzie po śmierci. Nie jest to piekło ani niebo, to po prostu druga strona życia, przypomina jednak bardziej czeluście piekielne, niż niebiańską krainę.

Tamtejsze stworzenia nie przypominają zwierzaków z Ulicy Sezamkowej. Musi więc ktoś pilnować, by oba światy nie miały ze sobą nic wspólnego. Dlatego też od tysięcy lat istnieją postacie znane jako Ludzie Cienia - wojownicy potrafiący poruszać się zarówno po Liveside jak i Deadside. Dysponują oni niesamowitą mocą i masą magicznych gadżetów, strzegąc spokoju. Naszego i ich.

Mike LeRoi, obecny Shadowman, nie jest więc zwykłym facetem w rozchełstanej koszuli. Co gorsza, ma pecha. Akurat w czasie, gdy pełni on służbę, demoniczna postać zwąca się Legion, zaplanowała przejęcie władzy nad materialnym światem. Jego sługami i pomocnikami zostało pięciu okrutnych, masowych morderców z Kubą Rozpruwaczem na czele. Są oni łącznikami potężnego władcy ze światem żywych. Legion wybudował w Deadside monstrualną siedzibę, Asylum, i stamtąd planuje uderzenie. Powstrzymanie go to nawet dla Shadowmana zadanie niesamowicie trudne. Mike LeRoy ma więc problem, który można określić mianem - śmiertelnie poważny.

Shadowman w swej podróży po obu światach spotka wszystkich pięciu morderców, wpadnie na trop swego nieżyjącego brata, rozwiąże masę zagadek i pozna wiele tajemnic. Jak się cała awantura zakończy, nie powiem. Wiedz jednak, że jest ona poważna, ciężka, choć nieraz rozwija się szybko i potrafi zaskoczyć. Tchnie zatęchłymi korytarzami i wiatrem hulającym po krainie zmarłych.

Człowiek Cienia nie jest samotny. Jego duchowym przewodnikiem, kochanką i medium jest Nettie, kapłanka Voodoo obdarzona magicznymi zdolnościami. Służy ona Mi-

ke'owi radami, pomaga zrozumieć niepokojącą rzeczywistość. Dzięki niej bohater poznając Deadside, eksplorując tajemnicze świątynie i przedzierając się przez Asylum wie co robić i czego szukać.

Inną pomocną postacią jest Jaunty, dziwna zmija z groźną ludzką czaszką zamiast głowy. Jest on kimś w rodzaju odźwiernego - dba o to, by brama pomiędzy Deadside i Liveside nie była otwierana bez potrzeby.

Mike to postać budząca sympatię - cyniczny bohater o celnym, czarnym dowcipie. Nettie jest mądrą kobietą, ironiczną, lecz poważną. Jaunty to z kolei złośliwy szyderca, nie szczędzący zgryźliwych uwag, lecz gdy trzeba, służący pomocą.

To od nich poznajemy fabułę gry, jak również z opowieści Mike'a, których nie szczędzi nam on przy odkryciu nowego miejsca czy znalezieniu cennej wskazówki.

Zarówno dialogi, jak i narracja, to literacka robota na najwyższym poziomie. Tak napisanej i przedstawionej opowieści jeszcze w grze nie wiedziałem.

Scenariusz i sposób jego odegrania przed naszymi oczami to niewątpliwie mocne strony tego tytułu. Na szczęście nie jedyne.

LARA JEST JUŻ STARA

SHADOWMAN to gra określana w języku angielskim terminem action-adventure, jednak w tym przypadku hasło to musi być potraktowane dość szeroko.

Przede wszystkim jest to gra, w której oglądamy otoczenie zza pleców bohatera, możemy też obracać kamerę wokół niego, a także przybliżać ją i oddalać.

Sporo jest tu świetnie zbalansowanej walki (nie za trudna, nie za łatwa), bardzo dużo skakania i kawałków typowo zręcznościowych, wręcz platformowych. Są też dość trudne zagadki, nie brakuje szukania przełączników, posuwających akcję do przodu artefaktów i konkretnych miejsc.

Poziomy zaprojektowano wzorowo, chociaż na pewno nie w sposób ułatwiający orientację. Szczególnie w wielkim, wieloetapowym Asylum czujesz się nie jak potężny wojownik Voodoo, lecz jak mały człowieczek, zagubiony pośród labiryntu korytarzy, ogromnych sal i przerażających maszyn.

W świecie żywych Mike jest niezwykle sprawny fizycznie. W Deadside, w postaci Shadowmana, zachowuje się niczym wszechstronny lekkoatleta. Jego zestaw ruchów jest imponujący i, co ważne, doskonale animowany. Shadowman-Mike LeRoi potrafi daleko skakać, wspinać się, zawisać na linie, kucać, turlać się i robić jeszcze kilka rzeczy przydatnych facetowi, który ma ocalić świat.

Bardzo sprawnie i szybko porusza się chociażby na boki (tzw. strafe), co doskonale sprawdza się w czasie walki, więcej, jest podstawowym jej sposobem.

Nasz Shadowman posiada imponujący arsenał i zestaw przedmiotów, jego część przydatna jest jednak tylko w naszym świecie, a inna część w Deadside. Do pierwszej grupy zaliczają się bronie palne w postaci pistoletu z nieskończoną amunicją, uzi i karabinu, a także gadżety jak akumulator czy odcięta ręka ściskająca kartę magnetyczną.

Drugą grupę otwiera spirytualna wersja pistoletu o nazwie ShadowGun, wystrzeliwująca świetliste pociski z energii robiącej krzywdę potworom świata duchów. Dochodzą do tego niezwykle ciekawe magiczne bronie, jak chociażby Calabash, będący rodzajem potężnej miny energetycznej, miotający płomienne kule Flambeau czy szybkostrzelny Violator. Prócz oręża Shadowman znajduje także pełne tajemnic księgi i rozmaite gadżety Voodoo.

Zakończenie szczególnie trudnego etapu nagradzane jest wypaleniem na skórze Człowieka Cienia jednego z trzech tatuaży, dających mu niedostępne dotychczas moce - odporność na ogień, niewrażliwość na lawę i umiejętność wchodzenia po wodospadach krwi. Nie jest to RPG, ale miło, że nasz bohater potrafi zdobyć nowe umiejętności.

System walki (naprowadzający się automatycznie celownik), motoryka postaci oraz wyrównane zagadki i arsenał gwarantują niesamowitą grywalność, której, szczerze mówiąc, nie spodziewałem się.

JAK TU WSPANIALE BRZYDKO!

W przypadku gry, która dostała tak wysoką ocenę, także oprawa wizualno-muzyczna musi być doskonała. I jest.

Tak pięknie zrobionej wody i lawy nigdy nie widziałem, barwne, dynamiczne światła, wspaniałe cienie i inne bajery to tu normalka. Nie wiem, jak programiści to zrobili, ale są poziomy wręcz paraliżujące ogromem, do tego w mroczny, przygnębiający sposób piękne.

Jeżeli chodzi o efekty dźwiękowe i muzykę, to nie mam lęków tylko jak pomyślę o nich w słoneczny dzień. Na spółkę z grafiką wspaniale budują one klimat horroru i grozy. Płacz dziecka, tajemnicze odgłosy pracujących maszyn, krzyki torturowanych, szelesty i kroki - wiesz już, że można się tego bać.

OD LAT 18

Teoretycznie SHADOWMAN jest grą, którą można każdemu szczerze polecić. Nie zrobię tego jednak. Uważam, że nie powinny po nią sięgać dzieciaki i młodsza młodzież. Jest poważna i straszna, szczególnie w cichym, ciemnym pokoju. Można się przyzwyczaić, ale z początku miałem czasem niezłego pietra.

Dla odważnych to świetna rzecz. SHADOWMAN przytrzymał mnie długo przed monitorem i przerwałem rano chyba tylko dlatego, że w świetle słonecznym gra się gorzej.

Myślę o zamalowaniu okien na czarno. Zrobię to zaraz po tym, jak sprawdzę, co tak wyje w piwnicy...

DRAKAN

PIECZEŃ ZE SMOKA W BURACZKACH

ORDER OF THE FALME

Bamse

O grze DRAKAN i jej bohaterce Rynn od dłuższego czasu mówiło się — to następczynie serii TOMB RAIDER i Lary Croft. Laska wcale nie brzydsza, gra pewnie jeszcze ciekawsza, no i to smoczysko między nogami bohaterki... Nadszedł czas weryfikacji szumnych zapowiedzi.

Sterowanie Rynn w zasadzie nie różni się od standardu wyznaczonego przez inne gry TPP. Biegi, skoki, pływanie, to tylko niektóre z jej możliwości ruchowych — na pewno miała piątkę z WF-u. Właściwie brakuje jej tylko umiejętności podciągania się, która była firmowym chwytem wspomnianej już Croftówny. DRAKAN nadrabia jednak tą drobną różnicę większą złożonością fabuły.

Generalnie rozchodzi się o to, że banda zbirów wymordowała pół rodzinnej wsi Rynn, a drugie pół, wraz z jej bratem, wzięła do niewoli. Cóż tu czynić — Rynn musi uwolnić ocalałą połówkę. Na swej drodze panna trafia na wiele pomniejszych, nieskomplikowanych questów, z których jedne będzie musiała, a drugie tylko mogła wykonać. Jeżeli natrafi na jakieś zadanie, zanotuje sobie na kartce z mapą stosowne hasło, a po wykonaniu skreśli je. Jest to bardzo czytelny sposób prowadzenia gracza przez kolejne odsłony fabuły.

Nowe zadania pojawiają się najczęściej po krótkich filmikach, którymi od czasu do czasu przetkana jest akcja gry. Zostały one bardzo ładnie wkomponowane wizualnie, oparte są bowiem na tym samym enginie, co cały DRAKAN.

Rynn znajduje na swej drodze mnóstwo broni (od mieczy przez maczugi do łuków), z których każda ma swoje unikalne cechy. Jeden miecz jest lżejszy, a przez to szybszy, inny ma większą siłę rażenia. Każdy też może „zużyć się", o czym informuje stosowny współczynnik. Do obsługi oręża teoretycznie wystarczą tylko dwa klawisze — ataku i obrony — ale w połączeniu z klawiszami ruchu otrzymujemy całkiem ciekawe kombinacje ciosów. Jest to o tyle korzystne, że wiele potworów wyposażonych jest w tarczę i bicie cały czas z jednej strony może co najwyżej nadwerężyć oręż albo utrudzić piękną rączkę.

Skoro o przeciwnikach mowa, to warto wspomnieć o ich inteligencji. Niskiej, szczerze mówiąc. Potwory najczęściej atakują centralnie i na hurra, niczym radziecka piechota. Problemem jest tylko to, że są one dość silne. Potyczki można oczywiście wygrywać bez zadraśnięć na delikatnej skórze Rynn, ale trzeba przy tym natrzaskać masę uników — to jedyna metoda. Autorzy próbowali stworzyć pozory wysokiej inteligencji wrogów, na przykład raz zauważyłem, że gdy bohaterka wchodzi do sali, pierwszy napotkany potwór macha ręką i krzyczy do swoich kolegów, a dopiero potem atakuje niewiastę. Są to jednak przypadki sporadyczne, moim zdaniem ułożone „pod publiczkę". Oponenci grają tylko mądrali i Oskara za to nie dostaną.

Rynn nie jest zdana na własne tylko siły, jak na słabą płeć i tak robiące poważne wrażenie. Bardzo często dosiada bowiem ziejącego ogniem smoka imieniem Arokh. Mamy więc w DRAKAN właściwie dwie gry: klasyczną grę akcji TPP oraz symulator lotu smokiem, trzeba dodać, że bardzo dobry. Sterowanie Arokh'em nie jest trudne, natomiast walka w powietrzu wymaga już maksymalnego skupienia. Smoczysko, mimo iż posłuszne, waży swoje kilkaset kilo (albo kilka ton), nie śmiga więc jak jaskółka albo Ator po wypłatę. Lata za to pięknie, majestatycznie i wierzę, że jeżeli kiedykolwiek żyły smoki, w powietrzu zachowywały się właśnie tak. A moje wrażenie wysokiego poziomu trudności wynika pewnie stąd, że do tej pory w ogóle nie grałem w symulatory i nie mam zielonego pojęcia, jak przebiegają bitwy w przestworzach.

Poproszę teraz o aplauz i owacje (mogą być na stojąco) dla grafików z Surreal, gdyż otoczenie, w którym rozgrywa się DRAKAN, wygląda prześlicznie. Krajobrazy można śmiało nazwać arcydziełem, choć do tych z OUTCAST jeszcze nieco im brakuje. Wnętrza jaskiń i domostw również zaprojektowano z dużą starannością. Środowisko jest bardziej płynne i estetyczne, niż w TOMB RAIDER — tam wszystko składało się z kwadratowych pól i bloków, jeden rzut oka wystarczał do oszacowania, czy Lara przeskoczy jakąś przepaść, czy zrąbie się w nią z przeciągłym jękiem. W DRAKAN wszystko jest jakby bardziej naturalne, mniej sterylne, a przez to na pewno piękniejsze. Jeśli do-

damy do tego bardzo ładne efekty atmosferyczne i grę świateł, nietrudno przyznać, że jest czego gratulować grafikom.

Jednej rzeczy natomiast zupełnie się nie spodziewałem. Nie sądziłem, że DRAKAN będzie grą tak... brutalną. Rynn potrafi bez mrugnięcia powabnych oczek dosłownie zmasakrować przeciwników. Nieraz tak machnie mieczykiem, że oponentowi z miejsca odcina rękę. Co twardsi walczą dalej mimo braku kończyny (przecież zostały mi jeszcze trzy!), ale słabsi przeciwnicy robią dwa kroki, krew tryska im z rozciętej tętnicy i padną z jej upływu i szoku wywołanego potworną raną. Czerwona ciecz leje się w tej grze litrami, co bardziej wrażliwych może doprowadzić do uczucia obrzydzenia lub mdłości. Hrabia Dracula chciałby tu zamieszkać na zawsze. Rodzice chcący kupić swoim pociechom tą grę, mogą jednak się nie martwić — istnieje opcja wyłączenia i zabezpieczenia hasłem brutalnej wersji rozgrywki.

O trybie multiplayer warto wiedzieć jedynie tyle, że istnieje. O ile gra po sieci LAN wygląda w miarę w porządku, to o internecie możecie zapomnieć — połączenie jest koszmarnie wolne, w przypadkach skrajnych w ogóle nie działa. Po polu walki może co prawda biegać kilka panienek albo latać parę smoków, jednak tryb zabawy grupowej na pewno nie jest atutem tego programu. Szkoda.

Gra DRAKAN ze swoją dzielną bohaterką miały potencjał zdolny zdetronizować TOMB RAIDERA i Larę. Odnoszę jednak wrażenie, że autorzy o tym wiedzieli aż za dobrze i tak zachłysnęli się swoim nadchodzącym sukcesem, że zapomnieli o przeprowadzeniu betatestingu. Jest to ostatnia faza produkcji przed wysłaniem programu do tłoczni kompaktów, mająca na celu odnalezienie wszelkich usterek, zwanych bardzo często bugami, swojsko burakami.

Moje podejrzenie bierze się stąd, że niedopatrzeń tych jest ekstremalnie dużo, wierzyć mi się nie chce, że zostały one po prostu niezauważone.

Ogromna ilość buraczków skłoniła mnie wręcz, niczym botanika, do podzielenia ich na kategorie. Są więc bugi zupełnie nie mające wpływu na rozgrywkę, z reguły graficzne, których przykładem mogą być płatki śniegu padające w jaskiniach czy znikające tekstury postaci znajdujących się zbyt blisko kamery. Te wpadki spokojnie jestem w stanie przeboleć, podobnie jak to, że czasami smok potrafi się „zablokować", zwłaszcza podczas łażenia po jaskiniach. Z reguły nie trzeba jednak w takich momentach ładować zapisanego stanu gry, tylko zmienić w opcjach poziom wrażliwości myszki i mniejszymi kroczkami wycofać się ze zbyt ciasnego zaułka. Do najgorszej kategorii należą za to bugi stanowiące poważną przeszkodę w ukończeniu gry. Na przykład z nieznanych przyczyn nie można załadować zapisanego stanu gry z trzeciego poziomu. Podczas takiej próby komputer się zawiesza i nawet kombinacja klawiszy Ctrl-Alt-Del nic tu nie pomoże. Trzeba więc przejść cały etap bez zapisywania stanu, co przy wysokim poziomie trudności graniczy z cudem. Pozostają tylko cheaty, niczym ostatnia brzytwa ratunku, czy jakoś tam.

Z jednej strony ocena 6 to dla gry tak niedopracowanej dużo, ale mam też świadomość, że i mało. Mało, bo gra, jak już wspomniałem, posiada ogromny potencjał zmarnowany przez autorów, choć nie bezpowrotnie. Podejrzewam, że internet zostanie niedługo zalany patchami do DRAKANA, łatającymi te i inne niedoróbki. I wtedy gra będzie warta uwagi. Ale ponieważ nie oceniamy patchów, tylko sprzedawany w sklepach produkt — ocena 6 wydaje się być stosowna. I nawet wdzięki Rynn mnie nie odwiodą od jej wystawienia.

Tym bardziej, że smok jest według mnie dużo seksowniejszy i nawet mój psychoanalityk nic na to nie poradził.

Reset CD

Ocena: 6

Produkcja: Surreal/Psygnosis

Wymagania: P166, 32 MB RAM

Uwagi: Najbardziej zabugowana gra roku.

SEVEN KINGDOMS 2 THE FRYHTAN WARS

SIEDEM KRÓLESTW, DWANAŚCIE NARODÓW, CZTERDZIESTU ROZBÓJNIKÓW... TO CHYBA NIE TA BAJKA

Krooger

Pierwsza część SEVEN KINGDOMS zauroczyła nie tylko mnie. Była dobrze pomyślaną i zrobioną strategią czasu rzeczywistego, ze składnie połączonymi elementami zarówno wojny, jak i handlu. Dodatek ANCIENT ADVERSARIES potraktowano jako zwyczajny DATA DISK i obarczono brzemieniem „napychacza portfela producenta", noty były więc niskie.

I oto pojawić się miała druga część gry. Jej demo było jednak niezbyt obiecujące, pomyślałem jednak, że wszystko może się zmienić. Gdy gra była już prawie skończona, okazało się, że ze względów finansowych może w ogóle nie zostać wydana. Na nasze szczęście wszystko potoczyło się pomyślnie i oto mam przed sobą ostateczną wersję drugiej części SEVEN KINGDOMS, o podtytule THE FRYHTAN WARS.

Do naszej dyspozycji oddano w niej dwanaście ludzkich nacji - Normanów, Wikingów, Celtów, Rzymian, Greków, Kartagińczyków, Chińczyków, Japończyków, Mongołów, Egipcjan, Persów i Hindusów. Dodatkowo dostajemy możliwość gry jednym z tytułowych siedmiu królestw Fryhtan. Niestety, jest ona dostępna tylko w trybie SINGLE PLAYER a kampanie rozgrywamy ludźmi.

Cel rozgrywki jest prosty jak rycerska kopia. Batalia o panowanie nad światem trwa a ty, kierując jedną z wybranych nacji, musisz w niej wygrać. Na tronie jest miejsce tylko dla jednej osoby. Dokonasz tego (albo i nie) wykazując się umiejętnościami w kierowaniu wojskiem, dyplomacji i zarządzaniu pieniędzmi.

W porównaniu do pierwszej części SEVEN KONGDOMS zmieniło się tu wiele. Otoczenie, jakie towarzyszy nam podczas rozgrywki wreszcie wygląda tak, jak powinno, choć nie twierdzę, że lepiej być nie mogło. Mimo to, budynki wyglądają bardziej plastycznie, a wojownicy i ich machiny nie przypominają pełzających bitmap. Rzut izometryczny i możliwość powiększania obiektów zmusiły programistów do zastosowania wysokiej rozdzielczości, dzięki której udało się pokazać sporo większą liczbę szczegółów. Gry nie da się odpalić poniżej rozdzielczości 800x600, a ta niestety nie gwarantuje pełnej kontroli nad roz-

grywką. Dopiero 1024x768 daje pełną satysfakcję. Trzeba przyznać, że na minimalnych wymaganiach sprzętowych gra chodzi dość płynnie, co ostatnimi czasy nie zdarza się zbyt często.

Tryb SINGLE PLAYER daje nam przed każdą misją możliwość ustawienia wielu parametrów rozgrywki, takich jak zasoby surowców naturalnych, początkowy stan kasy, aktywność wroga, czy choćby jego inteligencja. Przełączników jest cała masa, lecz ich ustawianie nie nuży.

Postarano się wreszcie o większą liczebność jednostek, którymi możesz rozkazywać. Bywa ich naprawdę sporo, a każdą z nich dobrze jest dodatkowo doszkolić, dzięki czemu lepiej sprawuje się na polu bitwy, albo jest wydajniejsza w zbieraniu surowców naturalnych.

Cały czas mamy też możliwość wynajęcia wojaka w miejskiej knajpie. Posiada on jakąś specjalną umiejętność lub magiczny przedmiot i też można go dodatkowo wytrenować, a w trybie CAMPAIGN przenieść nawet do następnego scenariusza. Każda nacja ma ponadto swojego boga, którego może po osiągnięciu pewnego poziomu technologicznego przywołać. Takie bóstwo nie odznacza się może dużą żywotnością, ale nadrabia to skutecznością w walce. Bywa niezastąpione.

Różnice w grze poszczególnymi nacjami są tylko pozorne. Oczywiście, występują różne budynki, jednostki czy technologie, ale wszystko tak sprepitrowane, aby wybierając obojętnie którą nację miać podobne szanse.

Jedyna zasadnicza roznica jest między Fryhtanami a ludźmi. Tu rzeczywiście widać odmienność technologii, siły jednostek i szybkości rozwoju. Fryhtanowie są stworzeni do zabijania, dostają dodatkowe punkty za masakrę cywilnych jednostek i rabowanie budynków, ludzie natomiast operują szeroko rozumianą dyplomacją i nie muszą niszczyć określonej nacji, aby przejąć nad nią panowanie. Czasami wystarczy pokazać trochę „zielonych papierów" a ulomne państwo jest skore przejść pod nasze opłacalne panowanie, z wszelkimi swymi technologiami oczywiście.

Warto wspomnieć też nieco o oprawie dźwiękowej, która, jak wszystko poza Red Akcją, ma swoje wady i zalety (my jesteśmy doskonali). Muzyka jest równie dobra, co w części pierwszej, a klimatyczny podkład różny jest dla każdej z nacji. Efekty audio niestety nie zostały zbyt wypucowane. Dźwięk uderzenia bronią jest taki sam dla wszystkich jej rodzajów, odgłos trafienia przeciwnika też. Wyobraźcie sobie teraz brutalne starcie dwóch ludzkich nacji, gdzie od dwudziestu osób słychać tylko powtarzające się co sekundę dwa rodzaje dźwięku. Tragedia, mówię wam, po dłuższym słuchaniu można dostać czkawki.

Ogólnie rzecz biorąc, 7K2 nie jest grą złą, ale nadal nie jest idealem. Wciąga, i to bardzo, ale po dłuższym graniu na jaw wychodzą nieliczne, uciążliwe wady. Na szczęście nie przeszkadzają one aż w takim stopniu, aby odebrać radochę z gry. Nic tak przecież nie cieszy naszych zdegenerowanych od gier umysłów, jak bezlitosna rzeź ludzkiej wioski, z paleniem kobiet, gwałceniem bydła i porywaniem zabudowań. Czy jakoś tak.

Jagged ALLIANCE 2

Yash

Czasem po prostu ma się pecha. .. Złośliwy los, za dużo alkoholu, przypadkowa awantura, ucieczka z miejsca zbrodni. .. Nie ma wyjścia, jedyna pomoc to szorstka, lecz przecież również opiekuńcza dłoń oficera Legii Cudzoziemskiej, wyciągająca człowieka z bagna.

Reset CD

Paroletni kontrakt spędzony w miejscu, o którym wszyscy normalni ludzie boją się nawet pomyśleć, mięśnie urosły, wrażliwość gdzieś się zapodziała. W jakimś podłym afrykańskim barze z tanim alkoholem i ciepłymi kobietami (a może odwrotnie) , facet w panterce stawia drinki i proponuje pracę. Nawet nie wiesz kiedy stałeś się najemnikiem; żołnierzem do wynajęcia przez każdego, kto dysponuje odpowiednią ilością gotówki. Witamy w A. I. M. - Stowarzyszeniu Międzynarodowych Najemników.

Właśnie o twardych facetach, nadstawiających umięśnione karki za pieniądze w najgorszych dziurach świata opowiada nowa produkcja Sir-techu: JAGGED ALLIANCE 2. Kontynuatorka niesamowitej części pierwszej i niestety słabego dodatku DEADLY GAMES, wreszcie dotarła pod strzechy naszych monitorów. Autorzy dobrze zapamiętali ostatnią porażkę i w JA2 skorzystali z najlepszych pomysłów z części pierwszej, do których dorzucili jeszcze kupę nowego, świetnego towaru. Taktyczna turówka z rzutem izometrycznym na pewno będzie doskonałym wytchnieniem dla wszystkich komputerowych dowódców, znudzonych monotonią samopowielających się beznamiętnie RTS-ów.

W JA2 osobiście kierujesz grupą wynajętych rozrabiaków, walczących tym razem (pewnie zresztą zupełnie przypadkowo) po dobrej stronie konfliktu między okrutną, wstrętną (itd.) panią dyktator a prześladowanymi, biednymi (itd.) mieszkańcami wysepki Arulco. No cóż, może rzeczywiście historyjka jest oklepana do szpiku kości (siedmiu samurajów, siedmiu wspaniałych, siedmiu najemników) , ale przecież prawdziwe konflikty są często prozaiczne i wyprute z jakiejkolwiek romantycznej fantazji. Po prostu ciężka, trochę nietypowa praca.

Samo granie jest natomiast na bardzo wysokim poziomie sycenia. W samym środku równikowej dżungli spotykamy wielu kumpli z dawnych czasów, wśród których najmilej wspominam morderczą parę Fidel & Ivan. Speck'a na szczęście nie spotkamy — rozsądnie przeszedł na emeryturę i założył firmę oferującą usługi świadczone przez uzbrojonych ludzi (jakie kulawe mają współczynniki, buehaha!).

W instytucie profilowania najemników możemy stworzyć własną postać podobnie jak w rasowych eRPeGach. Najemnik ten nie dość, że całkiem ładnie daje się wyspecjalizować, to nie ssie od nas kasy! Kiedy wydamy już gotówkę otrzymaną od tajemniczego zleceniodawcy, forsę na żołd dostajemy od wdzięcznych górników z kilku kopalń srebra porozrzucanych po całej mapie. BTW, jak wrócimy z akcji to tego sknerusa, który zapomniał o stałym dofinansowywaniu mojej paczki, spotka baaardzo nieszczęśliwy wypadek. ..

Jest tu dokładnie tyle RPG, ile trzeba. Szkoda tylko, że wyrachowani najemnicy wraz ze wzrostem umiejętności z większą namiętnością doją nas z ciężko zdobytych, często zakrwawionych dolców. Wraz z upływem czasu dozbrajamy od-

Ocena: 6

Produkcja: Talensoft

Wymagania: P133, 32 MB RAM

Uwaga: Spocznij

dział w lepszą broń i osprzęt (mój faworyt — Dragunov) .

Modyfikatorów broni jest również więcej, niż w części pierwszej, a niektóre są naprawdę odjazdowe. Przecież wiecie jak bardzo najemnik pieści swoją ulubioną giwerę...

Z innych miłych nowości warto wymienić dodatkowe tryby kierowania postaciami (czołganie, skradanie, łażenie po dachach itp.), możliwość strzelania z dwóch pistoletów naraz oraz laptop z szybkim, stałym podłączeniem do internetu, za pomocą którego załatwiamy

różne ciemne interesy z całym "najemniczym" światkiem. Pod ziemią znajdujemy kopalnie i kryjówki partyzantów, zaś najemników można podzielić na niezależne grupy operujące w różnych częściach kraju.

Warto wspomnieć też o tym, co jest chyba najbliższe sercu każdego wielbiciela serii — na komputerowych dowódców czeka znacznie lepszy, choć niestety nie idealny interfejs, duuużo więcej nowych broni, więcej najemników, większa mapa itd. Wszystkiego więcej, dużo ładniej i dużo milej.

W czasie gry spotkamy także wielu bohaterów niezależnych, z którymi naprawdę fajnie się gada (a przy okazji warto — często nam pomogą) .

Jak już wspomniałem, w JA2 zostało to, co najlepsze z części pierwszej, czyli stały dochód zależny od liczby kontrolowanych kopalń, spontanicznie przyłączający się do nas darmowi pomocnicy, podział na role i specjalizacje wśród naszych podopiecznych. Według mnie nieodzowną dla takich gier jest mała dawka RPG. Postacie wykonując misje powoli podnoszą swoje współczynniki i wskakują na wyższe poziomy doświadczenia. Niektórzy się lubią, niektórzy nie znoszą.

Druga część JA jest również dużo klarowniejsza od poprzedniczki, przeznaczenie prawie wszystkich przedmiotów jest oczywiste. Martwi mnie tylko taśma klejąca, którą nie można skleić magazynków. Może jak złapię zakładników, to przyda się przy kneblowaniu... ?

Programiści z Sir-techu prawidłowo założyli, że nie zabija się kury znoszącej złote jajka i nie zagubili się poszukując nowych, dziwacznych koncepcji dla drugiej części hitu. Uniknęli dzięki temu katastrofy typu UFO 3. Wykonali dużo dobrej roboty i nie czeka nas przykra niespodzianka w stylu DUNE 2000. Ja osobiście jednak chyba trochę za bardzo i za długo czekałem na drugą część.

Powiedzmy sobie szczerze, gra się po prostu zestarzała. Mogła być ładniejsza i bardziej rozbudowana. Filmiki, grafika 3D, obracanie i zoomowanie pola bitwy — to wszystko powinno stać się standardem dla tego typu produkcji. Mało urozmaicone gadki najemników szybko się nudzą, na szczęście muzyka należy do klimatycznych. Nie przypadły mi do gustu przerywniki, w czasie których pani imperatorowa leje po gębie mało męskiego sekretarza. Trochę za bardzo trąci to jakimś chorym układem typu sado-maso. Braku trybu multiplayer po prostu nie będę komentował, bo z natury jestem grzeczny i nie używam brzydkich słów. Dlatego mimo olbrzymiego sentymentu, jaki żywię do Ivana i jego kumpli, stawiam JA2 tylko 6.

Choć z drugiej strony zaraz wyłączam Worda, maluję sobie twarz na czarno — zielono i wracam tam gdzie moje miejsce. Dżungla wzywa. Nawet, jeżeli jest miejska.

rezerwowe psy

... I WSZYSTKIE MAŁE PIESKI

Yanoos

Recenzowanie REZERWOWYCH PSÓW, pierwszej gry ambitnego zespołu Nekrosoft, to zadanie bardzo wdzięczne i niewygodne zarazem. Wdzięczne dlatego, że gra jest dobra, dowcipna i niesie ze sobą sporo niezłej zabawy w stylu, którego dotąd nie znaliśmy. Mimo to pozostaje pewna niewygoda. Łatwo bowiem rozpisywać się o pikantnych żartach, którymi gra nadziana jest jak makowiec makiem i z porozumiewawczym przymrużeniem oka podtykać co ostrzejsze kawałki. Nietrudno, by przesłoniły one to, jaką właściwie grą komputerową są REZERWOWE PSY. A chyba o to nam chodzi, prawda? Chcemy się dowiedzieć - jak się w to gra? Warto to kupić? Czy jest tam coś godnego uwagi prócz prowokujących żartów, bluzgów i odrobiny niewybrednego seksu?

PIESKI MAŁE DWA

Tytuł REZERWOWE PSY z rozbrajającą bezpośredniością, nawiązuje do filmu Quentina Tarantino „Reservoir Dogs". Panowie z Nekrosoftu starają się w ten sposób pokazać, w jakim stylu utrzymany jest ich produkt. Podobnie jak obraz filmowy, RP opowiadają historię wyszkolonych zabójców, ubierających się w charakterystyczne garnitury i wąskie krawaty, śmiało i profesjonalnie wywijających bronią. Na tym jednak podobieństwa się kończą. REZERWOWE PSY to festiwal przemocy, niekończąca się strzelnica, w której dwadzieścia wrażych ciał krwawiących na ziemi pod koniec misji to statystyka skromna. Nie zapominajmy jednak, że jest to gra dla dorosłych, sprzedawana od lat 18.

Tak więc wkraczamy do gangsterskiego półświatka. Dokładniej, robimy to wcielając się w przeżarte używkami ciało jednego z dwóch bohaterów. Pierwszy z nich, Vincent, zwiewając przed bossem przez Europę, znalazł się „w kompletnej dupie - dziwnym kraju - Polsce". Misje rozgrywane Vincentem są prostsze - przez wybór bohatera ustalany jest poziom trudności. Nieznacznie zmienia się też fabuła gry, jej cele oraz ceny i charakter werbowanych najemników. Drugim z psów jest Sztos, ubek, dla którego nie było miejsca w policji po upadku komunizmu w Polsce. Obydwaj twardziele w drodze przez mękę (wrogów) mają kilku towarzyszy - skład ekipy zmienia się w każdej z misji i jest ściśle związany z jej celami.

Każdego z zabójców opisuje pięć cech - siła, zręczność, inteligencja, szybkość i wytrzymałość. W czasie gry nie rozwijają się one, jednak można podnosić je czasowo przy pomocy „dopalaczy". Mogą się jednak także obniżyć - przez rany, zbyt wysoki poziom stresu czy znaczne obciążenie.

Prócz tego psy mają kilka umiejętności, takich jak broń długa, walka wręcz czy spostrzegawczość. Zwiększają się one w miarę postępów w grze i zależnie od tego, jak często są wykorzystywane.

W sumie nasze PSY użyć mogą ponad 80 rodzajów broni, od noży do granatników, różniących się zasięgiem, mocą obalającą, trybem i kosztami strzelania (w punktach ruchu). Niektóre, co ciekawsze pukawki zdobyć można tylko na wrogu. Wartościowym dodatkiem jest 6 pancerzy - kamizelki kuloodporne, helmy i inne ubranka.

Dopalacze - to używki w stylu wódka-i-coś-do-nosa, antydopalacze (obniżającymi cechy) to np. mleko. Alkohol na przykład zwiększa zręczność, zbyt dużo go prowadzi do upicia.

Ciekawe jest to, że składniki te można mieszać, uzyskując ciekawe efekty, autorzy gry nie podpowiadają jednak gotowych mikstur (a jest ich 10). Podpowiem więc ja, tak dla przykładu. Dzięki odpowiedniemu wymieszaniu płynów uzyskuje się „Białego Ruska", drink dający nieśmiertelność na trzy tury. Próbujcie więc, póki żołądki nie odmówią współpracy.

Co ze stresem? Wiadomo, mordowanie innych, walka i odnoszone obrażenia potrafią zepsuć humor. Stres wywołany przeżyciami trzeba rozładować. Jak się to robi, ukazują pikantne filmiki - najczęściej przez seks.

PSY WOJNY

Na gracza żądnego emocji czeka 16 misji o rosnącym stopniu trudności. Raz jest to zamordowanie innego bandziora i całej jego obstawy, innym razem zwinięcie pieniędzy z kantoru i... wymordowanie całej jego obstawy.

Niekiedy zadania ciekawie się rozwidlają. Czy przyjąć propozycję Ramadana Sushi i zadrzeć z Arabami, którzy skazali go na śmierć, czy może pracować na ich konto za mniejsze pieniądze, lecz bezpieczniej?

Nie dość, że misje w miarę gry są coraz bardziej skomplikowane, to rośnie też inteligencja przeciwników. Całe szczęście zresztą, bo z początku są oni idiotami, groź-

Ocena: 7
Produkcja: Nekrosoft/PS
Wymagania: P166, 32MB RAM, 12x CD-ROM, karta grafiki z 2MB RAM
Uwagi: Potrafią kąsać dowcipem

nymi tylko dlatego, że mają miażdżącą przewagę liczebną i zazwyczaj lepszą broń.

No dobrze, ale co to właściwie za gra? To dość klasyczna w założeniach i wykonaniu turówka, w której pole walki oglądamy z rzutu izometrycznego podobnego do COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES. Postacie widoczne na ekranie poruszają się na zmianę: wrogowie-nasi. Każdy człowieczek ma określoną liczbę punktów akcji, które może wykorzystać na ruch, strzelanie czy podnoszenie przedmiotów. System rozgrywki turowej nie jest nowym wynalazkiem, przetrenowano go niezliczoną liczbę razy, więc wybór autorów REZERWOWYCH PSÓW był pewniakiem w gonitwie o względy graczy. Sprawdza się on tu bez zastrzeżeń. Wspierają go intuicyjny i funkcjonalny interfejs, łatwe w obsłudze inventory i system skrótów klawiszowych.

Gorzej (lecz nie fatalnie) jest z inteligencją wrogów i samym systemem walki. Jak wspomniałem, przeciwnicy są zazwyczaj niezbyt rozgarnięci, a poza tym kantują. Twoi bohaterowie widzą tylko to, co mają przed oczami - wrogów nie da się podejść z tyłu. Mają oczy dookoła głowy. Wszyscy za to jak jeden mąż ładują kilka tur w ścianę albo plot, spodziewając się, że stoi za nim oponent. No i co z tego, że stoi?

Miło za to, że potrafią wysadzić samochód za którym kryje się wróg albo chowają się poranieni.

Największą wadą walki PSÓW jest według mnie sztywniactwo postaci. Żaden z płatnych zabójców nie potrafi uklęknąć, czołgać się, paść na ziemię, odskoczyć. Prą do przodu jak Terminator, chyżo ginąc od pocisków.

POD PSEM

Świat ukazany w grze jest posępny, lecz przepełniony przewrotnym dowcipem. Humor REZERWOWYCH PSÓW nie jest najwyższego lotu, operuje stereotypami, prowokacją, ośmieszaniem i prostymi aluzjami. Balansuje na granicy dobrego smaku, nieraz ja przekracza, potrafi jednak rozbawić. Warto zwracać uwagę na tablice reklamowe i oglądać znalezione przedmioty. Reszta tego, co dostrzegają nasze oczy i słyszą nasze uszy, prezentuje najwyżej przeciętny poziom. Grafika oszczędna, prosta lecz bardzo przejrzysta. Dźwięk w porządku, także bez ekscesów. Podkład muzyczny jest ciekawy (m.in. 2 kawałki Kur), lecz przy długiej misji grana w kółko jedna melodia potrafi znużyć.

APORT

REZERWOWE PSY to gra tylko i aż dobra. Tylko, bo po dopracowaniu kilku elementów mogłaby być świetna. Do wcześniejszych minusów dorzucam długie czasy ładowania i brak opcji multiplayer.

Aż dobra dlatego, że jak na zespół z niewielkim doświadczeniem Nekrosoft wykonał sporo rzetelnej roboty. Fabuła potrafi wciągnąć, humor rozbawić a prostackie żarty można zignorować.

Jak kundla ujadającego za plotem.

MULTISERWIS II
ul.Okopowa 78 01-042 Warszawa
TEL. (0-22) 838-28-97
od pn-pt w godz.11-18
FAX (0-22) 636-88-27
od pn-pt w godz.11-18

KOMPUTERY PC
Dowolne konfiguracje zestawów PC po bardzo atrakcyjnych cenach z 3-letnią GWARANCJĄ !!!
Możesz wymienić stary komputer na nowy - przyjmiemy stary komputer w rozliczeniu.
Wymieniamy stare używane monitory, drukarki oraz podzespoły na nowy lub też używany sprzęt po korzystnych cenach

!!! PROMOCJA !!!

ZESTAW KOMPUTEROWY:
INTEL PENTIUM II 366 Mhz CELERON A +128 cache
PŁ. GŁ. PC BX 233-800 Mhz AGP AT
32 MB DIMM 100 MHz
HDD 4300 MB ULTRA DMA
CD-ROM 48x LG
SOUND PRO 3D 16 BIT P'N'P
OBUDOWA MINI TOWER AT
FDD 1,44 MB
KLAWIATURA zg. z WIN 95'
MYSZ

CENA - 1800 zł

DOPŁATA DO STANDARDU ATX - 100 zł

ROZSZERZENIA ZESTAWU W FORMIE DOPŁAT:

ZAMIANA PROCESORA NA:
INTEL PENTIUM II 400 MHz CELERON A +128 cache 30
INTEL PENTIUM II 433 Mhz CELERON A +128 cache 120
INTEL PENTIUM II 466 Mhz CELERON A +128 cache 260
INTEL PENTIUM II 400 MHz 500
INTEL PENTIUM II 450 MHz 790
INTEL PENTIUM II 450 MHz 660
INTEL PENTIUM III 500 Mhz 1060
INTEL PENTIUM III 550 Mhz 2240

RATY — ZESTAW PROMOCYJNY + DAEWOO-DAYTEK Z 83 TRIO 3 MB — MONITOR 15"
PIERWSZA WPŁATA (10%): 198 zł + 87 zł = 285 00 zł
RATA MIESIĘCZNA:
- NA 12 M-CY 175.17 zł + 59.28 zł = 234.45 zł
- NA 18 M-CY 123.60 zł + 41.83 zł = 165.43 zł
- NA 24 M-CE 97.40 zł + 32.96 zł = 130.36 zł
WYMAGANE DOKUMENTY: ZAŚW. Z PRACY O DOCH. DOWÓD OS. + DOK. ZE ZDJĘCIEM MINIMUM 10% I WPŁATY

ROZSZERZENIE PAMIĘCI:
DO SDRAM 64 MB (DIMM) 280
DO SDRAM 128 MB (DIMM) 850

CD-ROM DOPŁATY
LG DVD 4x/32x 140
HITACHI DVD GD-2500 140
CREATIVE DVD ZESTAW (NAPĘD + KARTA) 490

TWARDE DYSKI - DOPŁATY
HDD 6400 MB ULTRA DMA 90
HDD 8400 MB ULTRA DMA 150
HDD 12900 MB ULTRA DMA 290

MODERNIZACJE
Wykonujemy usługi w zakresie wymiany poszczególnych podzespołów komputerowych:
-płyt głównych, procesorów, twardych dysków, CD-ROM'ów, kart graficznych, monitorów.
Montujemy CD ROM'y, karty dźwiękowe, pamięci RAM, fax-modemy.

ZESTAWY PODZESPOŁÓW DO MODERNIZACJI:
PROCESOR PII CELERON 366A + PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-800 Mhz (100 Mhz FSB) AT AGP + 32 MB RAM 100 Mhz — CENA 1000 zł
PROCESOR PII CELERON 366A + PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-800 Mhz (100 Mhz FSB) ATX AGP + 32 MB RAM 100 Mhz + OBUDOWA MIDI ATX — CENA 1130 zł
PROCESOR PII CELERON 366A + PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz (100 Mhz FSB) ATX AGP + 32 MB RAM 100 Mhz + OBUDOWA MIDI ATX — CENA 1350 zł

!!! Przyjmujemy w rozliczeniu używane podzespoły !!!.
MOŻESZ UNOWOCZEŚNIĆ SWÓJ KOMPUTER NA RATY
POSIADAMY RÓWNIEŻ W SPRZEDAŻY TANIE UŻYWANE ZESTAWY I PODZESPOŁY KOMPUTEROWE

CENY ZAWIERAJĄ 22% PODATKU VAT
CENNIK Z DNIA 10.XI.1999

KARTY GRAFICZNE I AKCELERATORY:
KARTY ASUS
VR-100GOkulary stereoskopowe do kart ASUS AGP-V3800/TVR 170
VR-100Zestaw sterooskopowy do kart ASUS V3400 i V3800 220
AGP-V3400TNT 16MBnVidia RIVA TNT 445
AGP-V3400 16/TnVidia Riva TNT, 16mb ram, wyjście wideo 470
AGP-V3400TNT/16mb/TVnVidia RIVA TNT, wej/wyj wideo 535
AGP-V3800/16nVidia Riva TNT II, 16mb SGRam 660
AGP-V3800/32nVidia Riva TNT II, 32mb SGRam 830
AGP-V3800/TVR/32nVidia Riva TNT II, 32mb, TV In/out, wyjście VR 1000
AGP-V3800 Ultra DeluxeTNT II Ultra, 32mb, TV-In/Out, okulary VR 1280
SNIPERRiva TNT, 16mb, AGP, S/W DVD 350
SNIPER nVidia Riva TNT2, 32mb, AGP, 700
S3 Trio3D/2x 8MB AGP 180
Creative Riva TNT 16MB AGP OEM 360
Creative Riva TNT2 16MB AGP OEM 410
Creative Blaster Savage 4 32MB AGP 450
Creative Blaster Riva TNT 32MB 2 Ultra TV-out 930
Matrox MILLENNIUM G200 8MB SGRAM AGP 475
Matrox MILLENNIUM G400 16MB SGRAM AGP 710
Matrox MILLENNIUM G400 32MB SGRAM AGP 870
Matrox MILLENNIUM G400 32MB SG DUAL HEAD 1095
Diamond VIPER V770 32MB AGP OEM 795

KARTY MUZYCZNE
SOUND BLASTER AWE 128 PCI OEM 110
SOUND BLASTER LIVE OEM 270
SOUND BLASTER LIVE BOX 750
Voodoo2 12MB 330

TUNERY TV I FM:
Aver AVER CAPTURE TV TELETEXT 335
Aver AVER PHONE TV TELETEXT + PILOT WEW. 405
PROVIDEO PV-951TF PHONE TELETEX WEW 320
MACH-TV CAPTURE DK/BG 260
MACH-TV CAPTURE DK/BG TXT + PILOT 305
MACH-TV PHONE DK/BG TXT +RADIO+PILOT 335
LIFE VIEW CAPTURE DK/BG TXT +PILOT 315
LIFE VIEW PHONE DK/BG TCT +RADIO +PILOT 330
Zoltrix TVMAX CAPTURE TV PAL D/K TXT 230

WWW.MULTISERWIS.COM.PL
AKTUALNE CENY W TELEGAZECIE TVP1 i TVP2 - STRONA 588

MONITORY
LG 520S LR NI 15 0,28 735
LG 575N 15 OSD DIGITAL 0,28 790
LG 57N 15 0,28 855
LG SW775N 17 0,28 1205
LG 77M 17 0,28 1310
LG 795SC 17 100MHz 0,26 1545
LG 795FT 17 FLATRON 0,24 1935
LG 795FT 17 FLATRON PLUS + kuchenka mikrofalowa 2260
LG 910SC 19 2325
LG 500LC 15 LCD 5015
LG SW216SC 21 4170
Samsung 550s 15 735
Samsung 550b 15 950
Samsung 750s 17 1265
Samsung 758s 17 1570
Samsung 700p+ 17 1995
Samsung 700 IFT + DVD 6xSPEED 2475
Samsung 900p+ 19 2640
Samsung 1000P 21 5910

MONITORY CTX 3 lata gwarancja
17" VL 700 70 kHz . OSD . P&P 0,28 1270
17" MS 700 MULTIMEDIA , OSD P&P, 0,28 1580
17" VL 710TCO '95 OSD P&P 0,26 1635
17" VL 710ST SHORT TUBEUSB, OSD P&P, 0,26 1815
17" VL 700 SLT SHORT TUBE, OSD, P&P, 0,26 1365
19" VL950THigh Contrast OSD P&P 2370
19" VL 950ST SHORT TUBEUSB, OSD P&P, 0,26 2665
21" 2195 XEOSD P&P MONITOR KOL 0,26 4370
21" EX 1200 High Contrast (poz. 0,22mm) 4675

MONITORY CTX I FUTURA TRINITRON 3 lata gwarancji
15" PR 500T 0,25 1280x1024 1030
17" PR 700T 0,25 1280x1024 1655
17" PR 711 T 0,25 1600x1200 1940

ARCUS/TVM MONO 9" 395
ARCUS MONO LR 14" 315
ARCUS LR NI DIGITAL 15" 630
ARCUS LR NI DIGITAL 17" 980
DAEWOO DAYTEK 15" OSD 670

DRUKARKI
HP DESK JET 610C 450
HP DESK JET 710C 690
HP DESK JET 815C 1130
HP DESK JET 880C 1180
HP DESK JET 895 1480
HP DESK JET 1120C (A3) 2150
HP LASER JET 1100 1780
Panasonic KX-P6150 LASER 990
Panasonic KX-6300 LASER 1150
Panasonic KX-P6500 LASER Bębnnin 1260

!!! NAPRAWIAMY USZKODZONE MONITORY !!!

NAGRYWARKI CD
CD-REC HP 7570i CD -RW 2/2/24 780
CD-REC HP 8100i 4/2/24 CDRW IDE 1040
CD-REC PHILIPS CDRW 2/2/6 IDE 780
CD-REC YAMAHA CDRW 4/4/16 IDE 1240

SKANERY
LG SCANWORKS SW36 335
LG SCANWORKS SW66 495
Mustek MUSTEK SCANEXPRESS 1200P 325
Mustek MUSTEK SCANEXPRES 6000SP 495
Mustek MUSTEK SCANEXPRES 12000SP 675
Plustek PLUSTEK OPTICPRO A3 1070
HP SCANER C7167A SCAN JET 3200C 505
HP SCANER C7177A SCAN JET 4200C 930
HP SCANER C7 197 SCAN JET 5200C 1230

GŁOŚNIKI CREATIVE PCWORKS CSW 100 SUB-WOOFER 230
GŁOŚNIKI CREATIVE SOUNDWORKS CSW 200 23W 495
GŁOŚNIKI CREATIVE PCWORKS 4PTSURROUND OEM 390
GŁOŚNIKI CREATIVE CSW 350 SUB-WOOFER 68W 630
GŁOŚNIKI CREATIVE FPS 1000 + SB LIVE 630
GŁOŚNIKI CREATIVE FPS 2000 DIGITAL 1035
GŁOŚNIKI CREATIVE DESKTOP THEATRE 1355

FAX MODEMY
Zoltrix ZOLTRIX 56000 Voice SP PCI Rockwell HCF 170
Zoltrix ZOLTRIX 56000 Voice SP Zewnętrzny Rockwell 330
Zoltrix ZOLTRIX 5600 Voice PCMCIA 315
USRobotics USR SPORTSTER 5600 ZEW MESSAGE PLUS 645

!!! UŻYWANE NOTEBOOKI 486 I PENTIUM - ATRAKCYJNE CENY !!!
!!! MOŻLIWOŚĆ DOSTAWY DO KLIENTA !!!
!!! NA TERENIE CAŁEGO KRAJU !!!
!!! Sprzedajemy wysyłkowo podzespoły komputerowe !!!
!!! Sprzedajemy na RATY !!!
!!! Prawie na całą Polskę !!!

INTERNATIONAL FOOTBALL 2000

KTO RZĄDZI W PIŁCE NOŻNEJ? ZDOLNI MANUALNIE

Krooger

Już od dawna nikt za wyjątkiem zawodowców z EA SPORTS nie uraczył nas porządną piłką nożną. Oprócz produkcji z bogatej serii FIFA, oznaczanej co roku nową cyferką, nic nie potrafiło przyciągnąć na dłużej do monitora amatorów wirtualnego kopania się po kostkach. Jakież było więc moje zdziwienie, kiedy odpaliłem IF 2000. Gra wessała mnie niewiarygodnie, a to za sprawą dopracowanej grafiki, zręcznościowego charakteru rozgrywki, łatwości sterowania i maksymalnej dawki grywalności.

Wszyscy taktycy piłki nożnej mogą skończyć czytać ten artykuł w tej właśnie chwili... Poszli już sobie? IF2000 jest kontynuacją pomysłu zrealizowanego przez RAGE dobrych parę lat temu w STRIKERZE. To zręcznościowa piłka nożna bez większych zobowiązań i pretensji.

IF2000 nie jest zwykłą, poważną „piłką kopaną", gdzie każde podanie trzeba rozważyć kilka razy, a przed strzałem chwilę pomyśleć. Tutaj liczy się błyskawiczny refleks i umiejętność przewidywania sytuacji z wyprzedzeniem. Nie ma czasu na zastanawianie się i analizowanie sytuacji, a bramkarze mają kupę roboty. Akcja na boisku jest bardzo szybka, a komputer nie pyta o zgodę, gdy strzela nam gole.

Nie ma tu mowy na szczęście o jakimkolwiek chaosie podczas gry, wszystko jest dokładnie poukładane, a każdy gracz znajduje się tam, gdzie powinien. Podczas przekazywania piłki do partnerów pomocny okazuje się mini wskaźnik, który informuje, jak pewne jest podanie. System operowania piłką zapożyczono z produkcji EA SPORTS, jest więc sprawdzony i funkcjonuje doskonale - jest tu podanie, zmiana zawodnika i przyspieszenie, a oprócz tego jeszcze dwa rodzaje strzału: wysoki i niski, dostępne pod osobnymi klawiszami. Nietrudno przy ich pomocy oszukać bramkarza w sytuacji sam na sam.

Siłę strzału regulujemy, także standardowo, czasem trzymania przycisku, wtedy możemy też podkręcić piłkę korzystając z któregoś z klawiszy kierunkowych. Proste jak linia boczna boiska. W systemie sterowania nietrudno jest się połapać, więc tym bardziej bezproblemowo odnajdą się tu gracze z logo EA Sports wytatuowanym na sercu.

Jednym z niewielu mankamentów gry jest brak rzeczywistych nazwisk piłkarzy. Czasem przeszkadza także niewielka inteligencja bramkarza, przy którym piłka futbolowa wydaje się nieraz absolwentem Harvardu. Rzuca się on często do każdej, nawet największej szmaty i nie łapie jej w ręce, tylko wybija. Nie muszę chyba tłumaczyć, czym to się zazwyczaj kończy.

Do naszej dyspozycji oddano kilka trybów rozgrywki, takich jak rozegranie meczu towarzyskiego, mistrzostw (niestety, żadnego z realnych) i trening, który jest propozycją bardzo ciekawą. Dzięki niemu możliwe jest przećwiczenie wszelkich zagrań, między innymi strzałów, dośrodkowań czy stałych fragmentów gry. Trening czyni mistrzem, więc warto skopać piłkę nie walcząc o gole.

Środowisko gry jest w pełni trójwymiarowe, stadiony skonstruowano naprawdę świetnie, a sylwetki piłkarzy wyglądają zaskakująco realistycznie, nawet w porównaniu do serii FIFA. Ruchy futbolistów na boisku są płynne, zadbano także o to, by ładnie animować wszelkie zachowania dodatkowe, takie jak na przykład poprawianie skarpet w czasie przerwy w grze, okazywane emocje i obsceniczne gesty wobec publiczności.

Tych ostatnich rzecz jasna nie ma, ale i tak mecze oglądać można jak transmisję telewizyjną.

Do oprawy dźwiękowej też nie można mieć zastrzeżeń, mimo iż komentatora nie słychać za często. Może dlatego, że dźwięki dochodzące z boiska dobrano doskonale? Świetna jest także muzyka w MENU, niczym nie ustępująca melodiom znanym w WORLD CUP 98 i FIFA 99.

Warto dodać, że wydawcą gry jest MICROSOFT, co nie wróży jej najlepiej w naszym kraju. Chodzi tu oczywiście o cenę, która prawdopodobnie oscylować będzie w granicach 200 zetek. Poza tym „drobnym" mankamentem, gra jest solidną i wartościową produkcją. Polecam ją wszystkim posiadaczom szybkich palców i mocnej klawiatury.

Kończę pisać ten tekst po meczu Polski z Anglią na stadionie warszawskiej Legii. Remis 0:0 chyba nikogo nie zadowala, choć mecz był niezły. Miejmy nadzieję, że panowie z kadry Wójcika postarają się bardziej w następnym spotkaniu.

Wszak ograłem nimi Anglię 4:0.

Ocena: 7
Produkcja: Rage Software
Wymagania: P166, 32 MB RAM, 120MB HDD
Uwagi: Zręcznościowa piłka w najlepszym wydaniu

CIVILIZATION II

TEST OF TIME

AmAtor

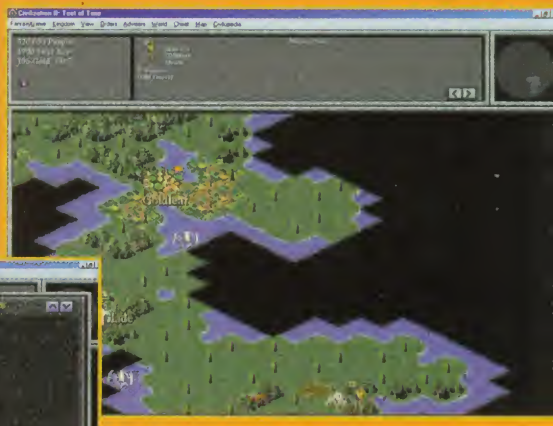
CZARODZIEJSKIE MYŚLIWCE CZY ODRZUTOWI MACOWIE?

Na co jak na co, ale na brak gier opartych na genialnym pomyśle Sida Meyer'a ostatnio nie brakowało. Przez długi czas o względy graczy walczyły ALPHA CENTAURI i CIVILIZATION: CALL TO POWER i ukryć się nie da, że produkcje te były bardzo dobre. Co gorsza, okazały się one niemal równorzędnie dobre. Część graczy wybrała więc jeden tytuł, część drugi, byli również tacy, którzy ze względu na zbyt dużą liczbę innowacji w stosunku do poprzednich części CYWILIZACJI odrzucali obie produkcje i wracali do starej, poczciwej „dwójeczki". Jeżeli jesteś jedną z takich osób, to podskocz dwa razy pod sufit i zarycz z radości, gdyż oto wielkimi krokami nadchodzi CIVILIZATION II: TEST OF TIME, przeróbka przebrzmiałej już, lecz wciąż popularnej drugiej części serii. Jest to jednak przeróbka tak dalece posunięta, ze śmiało można ją potraktować jako sequel, więc nawet jeżeli twój sufit jest cały a gardło nie boli, to i tak zapraszam do lektury.

CIVILIZATION II:TOT posiada trzy główne tryby rozgrywki. Pierwszy - standardowy, praktycznie niczym nie różni się od tego, co prezentowała klasyczna „dwójka". Drugi - Fantasy, przenosi cię w świat znany chociażby z powieści Tolkiena. Zamiast Niemcami, Zulusami czy Wikingami dowodzisz tu elfami, krasnoludami i ludźmi. Tryb trzeci nosi nazwę Science Fiction i to nie tylko dlatego, że nacje, które tam znajdujemy, mają dziwaczne nazwy, a wygląd ich miast i jednostek jest wzorowany na filmach o kosmitach. Po prostu logika tego trybu różni się nieco od tej, jaka obowiązuje w trybach poprzednich. Dotyczy to przede wszystkim relacji wynalazki-budynki-jednostki. Na przykład, po planszy pomykają jeszcze pierwotne ufoki z toporami w łapach i nie można na razie wymienić ich ze względu na barierę technologiczną, ale można za to zbudować zaawansowane technicznie budowle pozwalające zwiększyć liczbę żywności dostarczaną z każdego pola zajmowanego przez ocean. Nieco trudno się do tego przyzwyczaić, ale już po kilku minutach widać, iż jest to świetny pomysł.

Nowości, jakie wprowadzają dwa nowe tryby, nie ograniczają się tylko do zmian w zakresie nazewnictwa i szaty graficznej. Mamy bowiem nowe, ładnie animowane jednostki, wynalazki, ulepszenia miejskie, cuda świata i ustroje. Większość z nich została przygotowana oczywiście na bazie swych odpowiedników z CIVILIZATION 2 - na przykład Wizard's Conclave działa tak samo, jak wielka biblioteka, zaś czarodziej zarówno swoimi parametrami bojowymi jak i ograniczeniami ruchu (każda jego tura musi kończyć się w jakimś mieście) przypomina myśliwiec. Nie jest to jednak bynajmniej wada. Zaręczam, że i tak każdy z trybów nietrudno potraktować jak nową grę.

Prawdziwa rewolucja dokonała się natomiast w zakresie zróżnicowania nacji. Do tej pory to, kogo wybrałeś, miało znaczenie raczej symboliczne. Teraz od twojej decyzji zależy na przykład, jakimi jednostkami będziesz władał i co pobudujesz w swoich miastach. I jeżeli ograniczenia w stosunku do budowli miejskich są wręcz marginalne, to różnice w poszczególnych armiach dostrzeże nawet dopiero co urodzone elfiątko. Każda nacja ma własny komplet jednostek, odmiennych pod względem graficznym i innych także, jeżeli chodzi o cechy bojowe. Nie ma sensu ani miejsca rozpisywać się o tym dokładnie. Wiedzcie jednak, że efekt jest doskonały i przemyślany.



CIVILIZATION II:TOT to bardzo dobra gra, która miłośników cywilizowanej rozgrywki przylepi do monitorów na długie jesienne wieczory. Oczywiście znajdą się tacy, którzy stwierdzą - „Dobra to ona nie jest, co najwyżej przeciętna, a poza tym wtórna. To zwykła kompilacja poprzednich części z dodanymi kilkoma bajerami".

Częściowo będą mieli rację, ale w TOT owych bajerów jest tak dużo, że tworzą one zupełnie nową grę i to tak miodną, że mając dostęp do wszystkich wersji CYWILIZACJI, jakie ostatnio ukazały się na rynku, wolę pograć w TEST OF TIME.

Taki już ze mnie cywilizowany tradycjonalista.

Ocena: 7

Produkcja: Microprose

Wymagania: P166, 16 MB RAM

Uwagi: Tylko dla cywilizowanych ludzi.

BILL GATES JEST SZATANEM

NBA INSIDE DRIVE 2000

Cuda się zdarzają, choć dotąd trudno było mi w to uwierzyć. Są bowiem w naszym świecie rzeczy niezmienne - zawsze po nocy będzie dzień, zawsze naszej cywilizacji przyświecać będzie słońce, a Krooger nigdy nie zmądrzeje. Jednym z takich pewników było to, że Electronic Arts robi najlepsze gry sportowe, szczególnie koszykarskie, dominując jak Dream Team nad resztą świata. Jak się jednak okazało, król rządzący od lat potrafi stracić tron w przeciągu kilku minut. Tyle bowiem trwa zainstalowanie NBA INSIDE DRIVE 2000, nowej (i chyba pierwszej) gry w butach do koszykówki, zrobionej przez Microsoft.

Skok jakościowy w porównaniu do świetnej przecież NBA LIVE '99 jest równie miażdżący, co zaskakujący. Tytuł z Electronic Arts, w który nie tylko ja zagrywałem się do niedawna bez opamiętania, wydaje się być drętwy, prostacki i zupełnie pozbawiony realizmu. Cóż takiego stworzyła więc firma High Voltage pracująca dla koncernu Gatesa, że odesłała konkurencję na ławkę rezerwowych?

ZA DWA

Na pierwszy, dwupunktowy rzut oka, czyli do momentu wejścia na boisko twych zawodników, INSIDE DRIVE to gra niczym się nie wyróżniająca. Intro jest świetne, ale mieszczące się w standardzie wyznaczonym przez serię LIVE, a menu początkowe jest wręcz skromne. Niewiele tu trybów rozgrywki - pojedynczy mecz, sezon, playoffy, trening i opcje. Ta ostatnia pozycja jest już bardzo rozbudowana. Sporo jest różnych koszykarskich przepisów do ustawienia i kilka bardzo ciekawych kamer.

Bardziej imponująco robi się po wejściu do menu wyboru drużyn. Każda z ekip NBA jest tu opisana kilkoma podstawowymi współczynnikami, takimi jak przechwyty, atak, obrona, zbiórki i ogólna moc zespołu, porównanymi w słupkach. Uważny gracz dostrzeże też kilka innych opcji, z początku niepozornych, a niesamowicie rozbudowanych.

Na pierwszy atak idzie zakładka Sportpages. Uwzględnieni są tu wszyscy obecni gracze NBA opisani bogatymi statystykami, są rozbudowane tabele ligi NBA, można też rozegrać mecz w ciągu sekundy - komputer przeprowadza symulację spotkania.

Opcja Coaching to mistrzostwo świata. Należący do niej dział Roster pozwala swobodnie manipulować składami każdej z drużyn, zaś Trade odpowiada za wymianę graczy i transfery. W Strategy, przy pomocy odpowiednich suwaków zmieniasz zachowanie się twych zawodników w obronie i w ataku, ich szybkość gry, sposób krycia i ogólne nastawienie do meczu. Na przykład Portland Trail Blazers, z dość anemicznymi ustawieniami domyślnymi, przy podkręceniu suwaków stają się teamem agresywnym, dobrze zbierającym i twardym, jednak łapią za to więcej fauli.

I wreszcie dział Strategy. Prezentuje on całą masę ustawionych zagrywek, dokładnie i czytelnie rozrysowanych na trenerskiej tablicy, co pomaga zrozumieć akcje twoich zawodników i po jakimś czasie pozwoli na produkowanie własnych zagrywek.

Dość jednak teorii i plotkowania w szatni. Pora wybiec na boisko.

Ocena: 8,5
Produkcja: Microsoft/High Voltage

Wymagania:
P166, 32 MB RAM, 6xCD karta grafiki z 2 MB RAM

Ocena w dół za brak gry sieciowej

ZA TRZY

Pierwsze wrażenie podnosi brew ze zdziwienia - zespoły zostają zaprezentowane przez komentatora w hali, publika szaleje, gra muzyka. Po chwili do środka boiska podchodzi jeden z sędziów (może być ich nawet trzech) i wyrzuca piłę w górę.

Potem podnosi się brew druga. Zawodnicy biegają i poruszają się po boisku tak, jak wygląda to w prawdziwym meczu. Rozgrywający świetnie kozłują to jedną, to drugą ręką, między nogami, robią inne tricki i patrzą, jakby tu dobrze podać. Skrzydłowi robią sobie nawzajem zasłony i wychodzą na czyste pozycje rzutowe, zaś środkowi przepychają się pod koszem, często grają tyłem do niego, podsuwają się też mocno na ugiętych nogach (O'Neal jest w tym mistrzem). Podział ról na boisku oddany jest niesamowicie wiernie, widać go po sposobie zachowania się i myślenia każdego z graczy.

Istnieją oczywiście koszykarze uniwersalni lub mający swój niepowtarzalny styl - trudno w to uwierzyć, ale i o tym pomyślano. Dwa przykłady z Indiany. Reggie Miller właściwie nie rozgrywa, jest za to na boisku wszędzie, chętnie wychodząc na pozycje rzutowe po zasłonach kolegów, zaś Rick Smits, wysoki, lecz niezbyt agresywny środkowy, woli grać dalej od kosza, rzuca chętniej z półdystansu i hakami. I tak jest tu z KAŻDYM enbiejowcem!

Takiej wierności zachowań nie można byłoby pokazać bez ogromnego zestawu ruchów komputerowych graczy. Figurki z LIVE '99 w porównaniu z INSIDE DRIVE to manekiny, i do tego niezbyt udane. Liczba ruchów, gestów i zwodów, którymi dysponują gracze w INSIDE DRIVE jest bezprecedensowa. Nie będę ich wymieniał - po kilkunastu godzinach grania nie znam ich wszystkich. Wciąż jestem zaskakiwany kolejnym pivotem O'Neala, rzutem z odskoku Malone'a czy podaniem bez patrzenia Kidda.

A trzeba przyznać, że tutaj koszykarze to fachowcy. Każdy z nich zna swoje słabe i mocne strony, wykorzystuje atuty, a gdy ma słabszy mecz, siedzi cicho i podaje piłki. Trójkowcy bezlitośnie rzucają z dystansu, a mocarze grają bardzo fizycznie.

Wszyscy wiedzą też, jak grać zespołowo. Tak rozbudowanych i wykonanych zagrywek jeszcze nie widziałem. System zasłon i przekazanych kryć potrafi otworzyć drogę do kosza, a odizolowane jedno skrzydło zostawia miejsce na popisy w grze jeden na jednego.

Podobnych przykładów jest masa i w całym meczu poszczególne rozwiązania taktyczne powtarzają się niezwykle rzadko. Głównie wtedy, gdy przynoszą punkty.

Jest więc nielatwo, tym bardziej, że już na drugim z czterech poziomów trudności mecze stają się zabójczo widowiskowe a gracze prezentują niezłe wyszkolenie. Na trzecim poziomie wygrać jest już ciężko, szczególnie z dobrym zespołem, a czwarty to magia. Wszyscy przeciwnicy zachowują się tu jak Michał Jordan, i to nalykany Red Bulli albo po litrze kawy. Trochę tu przesadzono, ale kto wie, może dam radę wygrać. Kiedyś.

Podsumowując te elementy, otrzymujemy rozbudowaną, widowiskową grę w koszykówkę, pełną słodkich szczegółów, pięknych akcji i profesjonalizmu. Sposób gry i zachowanie się zawodników oraz poszczególnych zespołów to najwyższa klasa, na razie bez konkurencji.

TECHNICZNY

Nie sposób nie wspomnieć też o oprawie graficznej i muzycznej. I tu LIVE '99 została w szatni. Boisko i poruszający się po nim zawodnicy to piękna, barwna robota, zaś najwyższy poziom szczegółowości grafiki czaruje nas refleksami światła i odbiciami graczy na polakierowanym parkiecie. Twarze są świetne, a pełne detali sylwetki zawodników i ich strojów też potrafią przykuć wzrok. Gdyby nie drętwa i nieco płaska publiczność, postawiłbym grafikom High Voltage ołtarzyk, ale i tak w obliczu niesamowitych zalet INSIDE DRIVE jest to drobiazg.

Oprawa dźwiękowa jest także niesamowita. Pomijam wspaniałe reakcje publiczności i jej okrzyki, ważniejsi są dwaj komentatorzy. Jeden z nich, o starszym głosie, jest rzeczowy i nieco powściągliwy, drugi to młodszy facet, bez przerwy żartujący, rzucający złośliwe uwagi i podśpiewujący po nosem. Obydwaj znają się na koszu i chętnie wrzucają celne uwagi. Przykład: „Powinien to trafić, przecież jest jednym z najlepiej rzucających graczy w lidze", „Rzeczywiście, zwykle trafia takie rzuty, ale cóż, wszak to weteran i to raczej stary". „Wcale nie stary, on po prostu ma... hmm... imponujący dorobek punktowy w swej karierze".

Nieraz zdarzyło mi się przerwać mecz, bo nie potrafiłem grać śmiejąc się.

OSOBISTE

Nie wiem, czy autorzy tej gry wzięli się z Marsa, są prorokami, czy to po prostu geniusze. W INSIDE DRIVE znalazło się bowiem wszystko, o czym marzyliśmy oglądając drobne niedoróbki produktów Electronic Arts. Niemal wszystkie błędy zostały naprawione, szczegóły dopracowane, a gra się przyjemnie jak nigdy dotąd. Zabawa jest tu zarówno doskonałą, najwyższego lotu rozrywką, jak i sporym wyzwaniem dla twardych i oblatanych graczy.

Osobiście jednak uważam, że Bill Gates ma jakieś powiązania z nieczystymi mocami. Produkt wydany przez jego firmę jest bowiem diabelnie dobry, paranormalnie wciągający i wygląda demonicznie dobrze.

Obawiam się, że nawet jeżeli NBA LIVE 2000, która już powinna być na rynku, okaże się niebiańsko świetna, będzie to za mało. Potrzeba będzie cudu, by przewyższyła konkurentkę z Microsoftu.

Choć, jak wiemy, cuda się zdarzają.

X-BEYOND THE FRONTIER

HANDELEK PAKOWANY PRÓŻNIOWO

Coval

Reset CD

Mały quiz. Pamiętasz grę ELITE? A może jej następczynię, grę FRONTIER? Też nie? Powinieneś zatem nadrobić te galaktyczne zaległości. Nie mówię tu o odkurzaniu starych tytułów, które już dawno podryfowały poza kosmos widoczny sprzed naszych komputerów. I bez nich po raz kolejny masz szansę przeżyć wspaniałą przygodę w nieznanej przyszłości, ukrytej gdzieś tam, pośród gwiazd.

ZACZĘŁO SIĘ NIEWINNIE

Pierwszą technologiczną granicą był załogowy lot na Księżyc. Nieustępliwi i inteligentni ludzie szybko przekroczyli tą barierę. Następnym wyzwaniem okazała się prędkość światła - osiągnięcie tak niewiarygodnej szybkości wydawało się niemożliwe. A jednak, po wielu latach prób i błędów, udało się. Technologia ta z początku nie była doskonała - wymagała budowania ogromnych bram, które z atomową dokładnością zaginały czasoprzestrzeń i potrafiły przenieść praktycznie dowolny obiekt na ogromne odległości w ułamku sekundy.

Mimo ich mocy odnalezienie drugiej takiej planety, jak Ziemia było zbyt trudne i czasochłonne. Naukowcy szybko doszli do wniosku, iż łatwiej będzie dostosować do ludzkich potrzeb istniejące już planety, niż w nieskończoność szukać ideału. Z pomocą przyszły roboty. Nieustępliwe maszyny dzień i noc - bez przerwy - przekształcały nowe planety dla potrzeb swoich „panów".

W końcu, proces terraformingu dobiegł końca. Setki statków kosmicznych ruszyły na podbój nowych, dziewiczych planet. Nikt jeszcze nie wiedział, że skończy się to dla odkrywców tragicznie. Roboty, które od wielu lat były na usługach ludzi, wytworzyły własną inteligencję, świadomość i chęć przetrwania. Rozpoczęła się rzeź, w której to ludzie byli zwierzyną, a maszyny łowcami. W krótkim czasie śmiertelne zagrożenie dotarło do Ziemi - źródła ludzkiego życia. Wydawało się, iż wszystko jest stracone.

Na szczęście grupa odważnych pilotów, wykorzystując prostą dywersję, uratowała Ziemię przed niechybną zagładą. Wciągnęli oni flotę robotów w bramę prowadzącą w odległe rejony galaktyki i zaraz po tym zdetonowali jedyną drogę powrotu.

500 lat zajęło ludziom odbudowanie swej dawnej potęgi. Właśnie nadszedł dzień przełamania kolejnej bariery - przetestowania prototypowego statku kosmicznego, który bez pomocy bram załamujących czasoprzestrzeń potrafi osiągać niewiarygodną prędkość światła.

Pilotem tego pojazdu jesteś właśnie ty. Niestety, podczas pierwszej próby skoku coś poszło źle. Bardzo źle. Statek, z tobą na po-

kładzie, znalazł się w bardzo odległym układzie słonecznym, a co gorsza, urządzenie niezbędne do powrotu na Ziemię uległo poważnym uszkodzeniom. Cóż, od teraz jesteś na swoim...

HANDLOWI EGOIŚCI

Produkcji X - BEYOND THE FRONTIER podjęła się firma EGO. Szczerze mówiąc, dotychczas nie mogła ona pochwalić się żadnymi cudownymi osiągnięciami. Niektórzy z was może pamiętają grę UGH! - to właśnie dzięki Egosoft mieliśmy okazję zamienić się w prehistorycznego taksówkarza. Teraz czas odwiedzić przyszłość. Przychodzi to, przyznam, niezwykle przyjemnie.

X - BEYOND THE FRONTIER wymaga od gracza posiadania bardzo wielu różnych zdolności, jednak najważniejszą jest chyba smykałka do handlu. Na początku zabawy natkniesz się na rasę Teladi, którzy z chęcią pożyczą ci kilka kredytów i odpowiedzą na wszystkie pytania, oczywiście w granicach ich własnej wiedzy. Od tego momentu zmuszony będziesz pomnażać wielokrotnie swoje 100 kredytów, żeby zdobyć środki do życia, zadbać o własne bezpieczeństwo i spróbować poszukać drogi powrotnej na Ziemię. Trudno o to - wszelakich możliwości wydania nadmiaru gotówki znajdziesz tu bez liku.

Choć X - BTF to według mnie gra typowo handlowa, nie brakuje w niej elementów zręcznościowych. Zależnie od twoich preferencji i umiejętności możesz unikać walki z piratami, bądź specjalnie ich prowokować, żeby przywłaszczyć sobie ich ładunek. Bez odrobiny kosmicznych pojedynków zupełnie obejść się nie da. Szczególnie agresywni okażą się przedstawiciele rasy Xenonów. Z nimi zawsze będziesz mógł dać sobie po nosie (albo po rufie).

A walka wcale nie należy tu do najłatwiejszych. Dzieję się tak z powodu sporej bezwładności twojego statku. Kiedy przeciwnik znajdzie się na twoim ogonie, zrozumiesz o czym mówię - naprawdę trudno się go pozbyć.

Wiele zależy też od sprzętu, jakim dysponujesz. W późniejszej fazie gry wysokoenergetyczna plazma ostudzi zapał większości przeciwników, zanim przypieką ci boki.

Wielu z graczy zarzuci pewnie X - BEYOND THE FRONTIER bardzo powolny rozwój wypadków. Szczególnie miłośnicy szybkiej akcji mogą narzekać na brak adrenaliny. Bywają tu i dłużyzny, jednak tak naprawdę dobra zabawa zależy od twoich zdolności przemytniczych bądź handlowych. Im wolniej zarabiasz, tym słabszym statkiem dysponujesz. Im słabszym statkiem latasz, tym wolniej to robisz, więc dotarcie do kluczowych dla fabuły systemów może okazać się bardzo trudne i czasochłonne.

Jest to typowa gra dla samotnych jeźdźców (z głową). Nie znajdziesz tu niestety trybu multiplayer, więc do pojedynków z kolegami (bądź koleżankami) nadal polecam X-WING ALLIANCE - gry spod znaku Star Wars żyją niezwykle długo (prawie tyle, ile Yoda). Wciąż marzy mi się gra osadzona gdzieś daleko w kosmosie, gdzie tysiące graczy mogłyby razem odbywać podróże w najciemniejsze zakątki galaktyki i walczyć, modem w modem, z hordami Xenońskich statków. Ehhh...

TECHNIKALIA

Autorzy nowej odsłony FRONTIERA bardzo ciekawie poradzili sobie z opcją savegame. Nie w każdym momencie gry możesz skorzystać z tego dobrodziejstwa - najczęściej, gdy tego potrzebujesz. Savegame przybrał nazwę Salvage Insurance, co oznacza ubezpieczenie ratunkowe. To cudowne urządzenie dostępne jest w każdej stacji kosmicznej za jedyne 10 kredytów. Na początku wyda się to sporo, jednak w późniejszej fazie gry taki wydatek to drobiazg. Niestety, na wrogim terytorium nie zostaniesz wpuszczony do takiej bazy, innymi słowy czeka cię długa podróż.

Grafika, jaką włada X - BEYOND THE FRONTIER, to istny majstersztyk. Kilka gier już widziałem, a ta z pewnością należy do czołówki najładniejszych. Oczywiście grafika to nie wszystko, dużą rolę ogrywają nie same tekstury, sposoby ich łączenia i wykonanie, ale architektura całego świata, imponująca różnorodnością i dbałością wykonania. Każda z ras posiada swój własny, oryginalny styl kosmicznych budowli i pojazdów, wszystko to w 32-bitowej palecie kolorów, która mieni się na ekranie niczym tęcza. Trudno nie wspomnieć też o w pełni trójwymiarowych tłach - każdy wystrój ciągle zmienia się, płynie, porusza.

Ścieżka dźwiękowa, choć nie tak wspaniała jak grafika, z pewnością nie zostaje daleko w tyle. Muzyka zmienia się w zależności od sytuacji, w której znajduje się gracz. Przy dokowaniu towarzyszy ci spokojna melodia, powodującą, że łatwiej skupić się i zwolnić, by nie rozwalić się o śluzę wejściową, a w czasie walki dynamiczna melodia dopinguje cię, byś czym prędzej zmiótł wrogów na gwiezdny pył. Potrafią przypaść do gustu również głosy i zwroty komputerów pokładowych. To właśnie one są źródłem większości wiedzy, jaką zdobywasz o nowych rasach i o towarach, którymi przychodzi ci handlować.

X - BEYOND THE FRONTIER to wyzwanie, jakich mało. Jedyna gra, prócz jej poprzedniczek, do której mógłbym porównać wielkie dzieło panów z EGO, to PRIVATEER. Tu także znajdziesz dziesiątki godzin spędzonych przed monitorem w wirze kosmicznych przygód, ciągłe ulepszanie swojego statku, tysiące możliwości i dróg rozwoju, a wszystko na bazie świetnej fabuły.

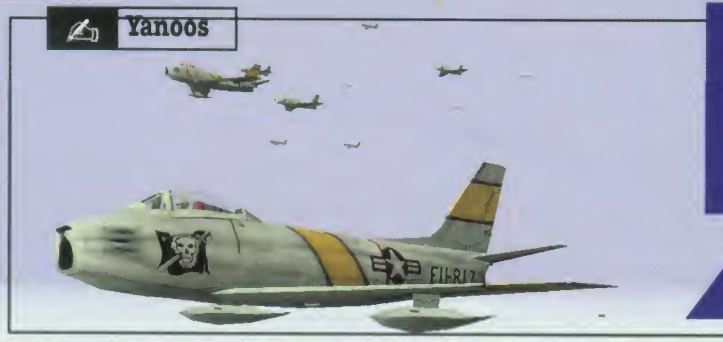
FRONTIER daje ci rzadką okazję spuszczenia fantazji ze smyczy i całkowitej przemiany w zagubionego w kosmosie pilota. Nie wiem jak ty, ale ja czekałem na tą grę od dawna.

Przynajmniej od momentu, kiedy zardzewiała na amen brama prowadząca na drugi koniec galaktyki, którą zmajstrowaliśmy z Krogerem na strychu.

Produkcja: EGO
9
Wymagania: P100, 16 MB RAM, akcelerator zgodny z D3D
Uwagi: Kiedy odpowiednik On-line???

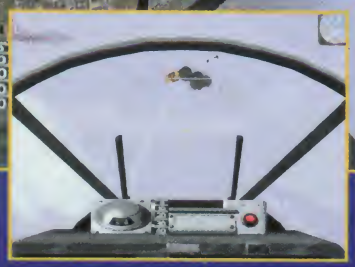
MIG ALLEY

Yanoos



NIE PRÓBUJ SIĘ WYMIGAĆ

Szczerze mówiąc, miałem złe przeczucia sięgając po nowy symulator autorstwa Empire Interactive. Raz, że najróżniejszego sortu symulacji było ostatnio bombardowanie, a kilka z nich wzbiło się na naprawdę wysoki pułap, dwa, że myśliwce odrzutowe z początku lat 50 nie wzbudziły mego entuzjazmu swą technologią. Myliłem się haniebnie, a za karę przez jeden cały (!!!) dzień nie włączę komputera.



MIG ALLEY to gra bardzo ciekawa przynajmniej z kilku powodów. Najważniejszym faktem, decydującym o wyglądzie i charakterze tego tytułu jest umieszczenie rozgrywki w czasie Wojny Koreańskiej z lat 1950-53. Był to moment przełomowy w historii - otwarcie starły się wojska państw komunistycznych wspierających Koreę Północną z armią Korei Południowej, której pomagały między innymi Stany Zjednoczone.

Mniejsza z historią jednak. Był to przełomowy okres także dla lotnictwa. Na coraz szerszą skalę do użytku wchodziły samoloty o napędzie odrzutowym, wypierając sprawdzone i doskonałe konstrukcje śmigłowe.

Odrzutowce z lat 50 to maszyny bardzo jeszcze niedoskonałe, przypominające silnik odrzutowy ze skrzydłami, do którego przyczepiono kabinę jakiegoś starszego samolotu, niż nowoczesne, naszpikowane elektroniką potwory znane z naszych czasów. Nietrudno się domyśleć, że przychodzi ci zasiąść za sterami jednej z takich historycznych już maszyn. Jest ich w grze kilka, również śmigłowych, jednak autorzy gry skupili się na dwóch klasycznych i zasłużonych modelach: MiG-u 15 (radziecki) i F-86 Sabre (amerykański).

Są to bardzo kapryśne samoloty, co zostało doskonale uchwycone i oddane w grze. Silniki z tamtych czasów lubiły nagle słabnąć i psuć się, kadłuby dygotały i trzeszczały przy dużych prędkościach i ciasnych zakrętach, czasem, po dłuższej pice odpadło skrzydło. Mimo to, walka w MIG ALLEY jest niesamowicie przyjemna. Może dlatego, że czujesz swoją prostą maszynę, widzisz jej słabości i czekające na odkrycie zalety?

Przywiązujesz się. Nie czułem tego w stosunku do odpicowanego F-22.

Nie wiem, czy tak wygląda model lotu starym odrzutowcem, ale wierzę na słowo. Wygląda na bardzo realistyczny, podobnie zresztą jak walka. Brak tu naprowadzanych rakiet, namierzania, komputerowego wspomagania i innych bajerów. Pozostaje czysta, soczysta walka kołowa w blaszanych pudłach, jak za czasów II Wojny Światowej. Przez to, że maszyny są inne, wygląda ona także nieco inaczej, ale nadal jest niesamowicie emocjonująca.

Autorzy zadbali, by perełka w postaci modelu lotu i atmosfery gry została należycie wyeksponowana. Oprawili ją w pięć obfitych kampanii pokazujących przebieg całej wojny. Są one ciekawie skonstruowane i zmieniają się wraz z sytuacją na froncie, a misje w nich zawarte wyczerpują dostępne lotnikom wojskowym zadania. Nie będę rozpisywał się o ostrzeliwaniu kolumn piechoty, eskortach i pojedynkach z asami - jest tu wszystko, a do tego ciekawie podane i wciągające.

Trzeba przyznać, ze komputerowi przeciwnicy walczą doskonale. W MIG ALLEY jest co prawda kilka trybów trudności, ale nawet na niższych można się spocić. Rosjanie są nieźle wyszkoleni, stosują przeróżne taktyki walki zespo-

Ocena: 8
Produkcja: Empire Interactive
Wymagania: P166, 32 MB RAM
Target: Wysoki pułap

lowej i indywidualnej. Zastawiają pułapki i osłaniają się nawzajem. Do twoich skrzydłowych też nie można mieć zastrzeżeń. Są dobrzy.

Wszystko to nie byłoby nic warte bez uczciwej oprawy audio-wizualnej. Tu jest nieźle, co w porównaniu z rewelacyjną resztą trochę obniża poziom. Grafika jest dobra, tereny zaś, mimo iż nieco monotonne, bogate są w szczegóły: lotniska, miasta, wioski i pojazdy. Engine pracuje za to bardzo ładnie i płynnie, nie brak też dobrych efektów (mgła, wybuchy, słońce), więc nie ma co narzekać.

Cała gra poprzetykana jest filmikami video z tamtego okresu - otwierają i zamykają one każdą kampanię, dużo ich w sekcji planowania misji i w wielu innych miejscach. Bardzo ładnie budują one atmosferę, choć słabe jest na przykład rysunkowe intro.

Dźwięk - również bez zarzutu. Odgłosy poddawanej ogromnym przeciążeniom prostej maszyny mogą zaniepokoić, wybuchy brzmią potężnie, a przekraczanie bariery dźwięku (nie lada osiągnięcie) to prawdziwie grzmiące przeżycie. Niezbyt realistyczne, lecz bardzo dobre są za to bojowe muzyczki włączające się przy nawiązaniu walki.

MIG ALLEY zaskoczyła mnie wysoką jakością wykonania, mocnym klimatem, bogactwem opcji i świetnym modelem lotu. Mocno zaskoczyła.

To bardzo dobrze. Widać, że z jednej strony nie jestem jeszcze znudzonym i zmanierowanym maniakiem komputerowym, z drugiej strony można jeszcze zrobić standardową, nie paraliżującą oryginalnością grę i zebrać za nią świetne oceny. Wystarczy, że wszystkie jej elementy będą na wysokim poziomie, a do tego zgrają się ze sobą doskonale. Całość trzeba potem tylko dopieścić, wypucować i gotowe. Proste?

A z tym nie włączaniem komputera żartowałem. To byłby dla organizmu zbyt duży szok.

ABC
SZCZĘŚLIWEGO
SEKSU

To Warto Przeczytać

Towarzystwo Rozwoju Rodziny

„ABC SZCZĘŚLIWEGO SEKSU":

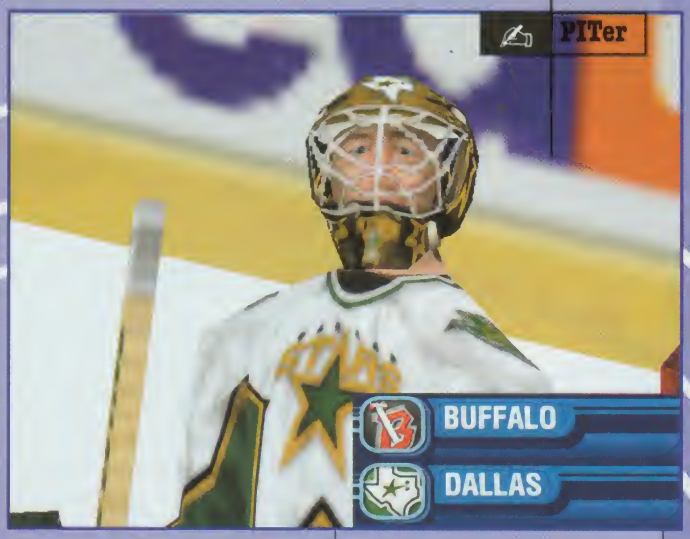
- zawiera podstawowe informacje potrzebne do zdrowego i udanego życia seksualnego
- pomaga lepiej zrozumieć Twoje dotychczasowe doświadczenia w tej dziedzinie
- radzi jak czuć się pewniej i bezpieczniej
-pokazuje różnorodne możliwości wyboru

„ABC" zostało napisane w formie przewodnika podróży. Mówi co warto zabrać ze sobą, aby mieć udaną podróż w intymność. Przewodnik ten pomoże Ci podjąć decyzje oparte na rzetelnej wiedzy. W publikacji znajdują się również adresy miejsc, gdzie możesz zwrócić się po poradę.

Książeczkę możesz otrzymać bezpłatnie, wystarczy zadzwonić do Towarzystwa Rozwoju Rodziny w Warszawie

0 22 828 61 91

lub jego lokalnego oddziału w Twoim mieście.



NHL 2000

WYŚLIZGANI, ALE W DOBRYM STYLU

Firma EA Sports przygotowała nową edycję swej słynnej już symulacji hokejowej ligi NHL. Po raz kolejny jest o co krzyżować kije, przygniatać do bandy i wywracać fikoły na lodzie, po raz kolejny - z niekwestionowaną satysfakcją.

Lodowy hokej (nie mylić z deserem) to najszybsza i jedna z brutalniejszych gier zespołowych (choć nie umywa się do pokera w wykonaniu Red_Akcji). Szczególnie za Oceanem, w najlepszej lidze świata - NHL. Co ważne - po raz kolejny udanie przeniesiono realia tej nieco śliskiej gry na ekran komputera. Niestety, każda z kolejnych wersji symulacji (podobnie zresztą, jak w przypadku innych produkcji sportowych Electronic Arts) coraz mniej się różni od swojej poprzedniczki. I choć NHL 2000 trudno jest cokolwiek zarzucić, smak zabawy psuje trochę wtórność i brak inwencji. Ale cóż, nie co dzień odkrywa się Amerykę. Co najwyżej kilka razy.

Nowa wersja wita nas ładnym intro (jak zwykle jest to mieszanina animacji i prawdziwych urywków meczów), miłą muzyczką i delikatnymi kolorystycznie planszami. Wszystko jasne, przejrzyste, i oto chodzi. W głównym menu mamy do dyspozycji kilka standardowych, choć dowolnie konfigurowalnych opcji: sezon, turniej, skrót do play off, spotkanie towarzyskie, online oraz trening.

Ten ostatni jest naprawdę miłym dodatkiem, gdyż pozwala w niezły i efektowny sposób podnieść własne kwalifikacje. Aby udoskonalić poruszanie się z krążkiem po lodzie, przygotowano kilka rodzajów torów przeszkód. Całość zasługuje na owację.

W celu większej identyfikacji grającego z NHL 2000, zaproponowano nam (znaną już skądinąd) możliwość wykreowania własnego zawodnika niemal od łyżew do kasku. Ale uwaga! Nie da się ustawić wszystkich atrybutów naszego gracza na max. Nie ma tak dobrze, więc warto racjonalnie dysponować daną ilością punktów.

Jak zwykle mocną stroną EA Sports są aktualne, niezwykle bogate statystyki zawodników, drużyn, ligi etc. Możemy je wyświetlać według cech, jakie nam się tylko zamarzą (np. uzyskać listę najskuteczniejszych lub najlepiej asystujących zawodników). Dodajmy do tego wymianę graczy między klubami, draft, pełną kontrolę nad zespołem i jego taktyką, trzy poziomy trudności... i jest naprawdę dobrze.

A jak z samym graniem? Co tu dużo gadać - jak zwykle wyśmienicie. Oprawa graficzna imponująca (zdjęcia hal hokejowych, bajeranckie prezentacje drużyn przed meczem), podobnie z animacją. Zawodnicy poruszają się naturalnie, a ich zachowania także przypominają te z lodowiska. Gra jest niezwykle szybka i dlatego dobrze, że liczbę klawiszy ograniczono do minimum (4). Nie myślcie jednak, że uda wam się szybko dojść do perfekcji! Ślizganie się na poziomie All Stars kosztuje kilka tygodni prób i błędów.

Zauważyć należy także kilka smaczków, niewidocznych, bądź pozornie niegodnych uwagi. Po pierwsze - podświetlony krążek, dokładnie tak samo, jak w telewizyjnych transmisjach meczy NHL. Niby pryszczyk, a jednak pozwala grać szybciej i mniej przy tym męczyć wzrok. Po drugie: drobiazg w postaci zapalającej się za bramką lampki w chwili zdobycia gola (przy tej szybkości można czasem nie zauważyć, że strzeliło się do siatki). Po trzecie: po przewróceniu zawodnika w bardziej brutalny sposób spada mu kask i bezwładnie koluje po lodzie...

Właśnie - hokej to przecież męska gra dla mężczyzn, prawdziwych i stuprocentowych. Dostajemy więc szansę rozładowania napięcia i wyjaśnienia spornych kwestii w pojedynku na pięści. Niestety, niezbyt atrakcyjnym. Ot, dwa ciosy na krzyż. A ja bym go tak z barana, o bandę, wsadzić palec w oko...

Wyładować się można także popychając, podcinając i przybijając do bandy zawodników drużyny przeciwnej. Mimo iż możliwe jest ustawienie poziomu ostrości sędziowania, arbitrzy (jak na NHL przystało) dopuszczają do ostrej gry. I oto chodzi, i oto chodzi!

Jaka jest nowa produkcja spod znaku NHL? Jak zwykle bardzo dobra i jak ostatnio trochę wtórna. Dlatego jeżeli nie macie wersji '99 - kupujcie natychmiast. Gdy jednak takową posiadacie, mocno się zastanówcie, czy nie sprawić sobie czegoś innego. Przecież za rok wyjdzie nowe NHL, czy chcemy tego, czy nie.

Jeszcze chcemy.

Ocena: 9
Produkcja: EA Sports
Wymagania: P166, 16 MB RAM
Uwagi: I ty możesz być Czerkawskim!

105.6 FM
RADIO ESKA

MUZYKA I WIADOMOŚCI LOKALNE

MUZYKA I... KORKI PARKOMETRY HANDEL ULICZNY MUZYKA I... PLOTKI
MIŁOŚĆ SENSACJA HUMOR NON STOP MUZYKA I... PRACA ZAKUPY
PIENIĄDZE MUZYKA I... ŻYCIE TOWARZYSKIE IMPREZY FILMY KONCERTY

CZYM ŻYJE MIASTO?

ZADZWOŃ: 0-800 200001 WWW.RADIOESKA.COM.PL

105.6 FM RADIO eska

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

USE THE FORCE

LEGO
STAR WARS

Baldura

Konkurs dodatkowego rozwiązanie

Tak jak przewidywaliśmy konkurs "Dodatkowego Baldura" okazał się dla was rzeczywiście trudny — nie na tyle trudny jednak, abyśmy zostali z nierozdanymi nagrodami — poszło wszystko. Prawidłowe odpowiedzi to:

1. Ile punktów doświadczenia otrzymuje gracz za zabójstwo na Sarevoku?

15000

2. Ile sztuk Ankheg Armor może posiadać drużyna? (w pytanie konkursowe wkradł się błąd, jednak na szczęście nie przeszkodziło wam to w znalezieniu prawidłowej odpowiedzi)

2

3. Jakie zwierzę jest bohaterem lipcowego Resetu?

szczur

4. Która z nadchodzących gier wykorzysta engine Wrót Baldura?

Planescape: Torment

Zaś szczęśliwi zwycięzcy otrzymują:

Grę "Opowieści z Wybrzeża mieczy" i oryginalną podkładkę z "Baldur's Gate": Bartela Tomek Sosnowiec, Bartosiewicz Krzysztof Gdańsk, Dobrzyński Michał Szczecin, Klimkiewicz Cezary Bodzechów, Litwiniec Przemek Radzyn Podlaski, Łuszawski Maciej Szczecin, Lodman Alicja Trzebiatów, Misiurka Wojciech Turek, Najda Adam Pisz, Poweska Radosław Kędzierzyn Koźle, Schmidt Arkadiusz Wrocław, Sobczak Piotr Łódź, Tews Henryk Gryfice, Waszkiewicz Artur Gryfice, Wyrzykowski Marcin Śrem.

Grę "Baldur's Gate": Kania Iwona Bielsko Biała, Kasper Jakub Wągrowiec, Kozieł Przemek Lublin, Krupiński Maciej Białystok, Świąc Krzysztof Dzierżoniów.

Gry niespodzianki: Krzystek Tomasz Dzierżoniów, Kuczak Mariusz Chojnów, Lisak Grzegorz Kraków, Milarski Ryszard Warszawa, Podstawny Janusz Jasienica, Przeklasa Michał Jelcz-Laskowice, Świniarski Krzysztof Gryfice, Wieczorek Bogusław Gdańsk.

Nagrody zostaną wysłane pocztą.
Nagrody nie podlegają zamianie.

ŚWIETNY LECI NAM KRYKIECIK

International CRICKET CAPTAIN 2

PITer

INTERNATIONAL CRICKET CAPTAIN 2 to kolejna gra o sporcie ekstremalnym. Nie chodzi jednak wcale o zjeżdżanie rowerem szosowym z Kilimandżaro czy skok z trójką kolegów na jednym spadochronie, a o opanowanie menadżera krykieta. Brzmi dziwnie? Do czasu, aż włączy się tę interesującą grę.

Firma Empire Sport, która wydała ten program, zamierza zarabiać chyba wyłącznie na terenie byłego Imperium Brytyjskiego, bo przecież trudno o bardziej angielską grę niż krykiet. Dodatkową wskazówką jest grupa drużyn do wyboru: albo kluby brytyjskie, albo z państw wchodzących niegdyś w skład królestwa.

Dla nas, zwykłych śmiertelników, dochodzi kolejna trudność, czyniąca tę grę ekstremalną. Przebić się trzeba bowiem przez liczne i niezbadane niuanse krykietowych przepisów, a później przez mnogość opcji samej gry. To zadanie karkołomne, ale efekt i przyjemność z zabawy niesamowicie zaskakują.

Gra jest bardzo atrakcyjna wizualnie. Mimo iż plansze na pierwszy rzut oka wydają się dosyć zagmatwane, to po pewnym czasie zaczynamy doceniać kunszt autorów. Dzięki niemu zmieścili oni na ekranie masę ikon, funkcji i danych, niczego przy tym nie zasłaniając i zachowując rozumny porządek. Tabele też nie są gorsze, zawierają mnóstwo skrótowo podanych informacji o klubach i graczach. Bardzo dobrze wypadają także stale uaktualniane statystyki, które dodatkowo możemy ciekawie zestawiać. Nie trzeba dodawać, jak ważne jest to we wszelkiego rodzaju menadżerach.

Co zrozumiałe, nie obejdzie się bez paru słów o pieniądzach, mimo iż gentlemani o nich nie rozmawiają. Na początku gry, gdy zdecydujesz się kierować którąś z drużyn i zaczniesz jakiekolwiek rozgrywki, dostajesz okrągłą sumkę. Od jej właściwego zainwestowania w dużej mierze zależy sukces twój, drużyny, królestwa, świata... chyba się zagalopowałem. Masz po prostu dużo zarobić.

Jest wiele możliwości wydawania otrzymanych funduszy: transfery, treningi, szkolenie młodzieży, fizykoterapia, łapówki dla sędziów (żart, rzecz jasna). Na coś trzeba się zdecydować, a pamiętajmy, że od wyników zależą przyszłe zarobki. Wybierając drużynę możesz kompletować dowolnie jej skład, taktykę, indywidualnie trenować niektórych zawodników, zwiększając tym samym szansę realizacji swych założeń. Nieodzowne są w tym momencie właśnie wspomniane statystyki graczy.

Podczas samej gry musisz także reagować na wszystkie zewnętrzne czynniki. Drużynę należy odpowiednio poustawiać, w zależności chociażby od pogody (pełna prognoza dostępna przed meczem) czy rodzaju podłoża. Każdy zawodnik może przecież inaczej zachowywać się w różnych warunkach. Zaznaczono nawet takie szczegóły, jak rażące światło, które przecież obniża prawdopodobieństwo dobrego odbicia i kibice wykrzykujący obelżywe uwagi pod adresem rodziny królewskiej, którzy mogą wyprowadzić z równowagi nawet Anglika (to też oczywiście żart).

Jeżeli myślisz, że wygrasz sezon paroma świetnymi zawodnikami, jesteś po prostu naiwny. Przy kupowaniu gwiazd krykieta, jak wszystkich innych Jordanów, szybko kończy się kasa, a ich siły są przecież ograniczone. Mogą wypaść z formy albo doznać kontuzji. I co wtedy? Choćby dlatego ważne jest rozsądne sterowanie budżetem.

Co ciekawe, przed ważnymi spotkaniami możesz rozegrać tzw. mecz testowy, w którym masz sposobność przećwiczyć zagrywki, zawodników czy taktykę.

Kombinacji taktyk, zagrań, ustawień, etc. podczas gry jest niemal nieskończenie wiele. Opanowanie wszystkich nie jest chyba możliwe. Ważne, że gra nam „nie przeszkadza", a jedynie stymuluje do podejmowania decyzji na prawie każdym poziomie działalności trenersko-managerskiej.

INTERNATIONAL CRICKET CAPTAIN 2 jest grą bardzo wciągającą i bardzo dobrze wyprodukowaną. Co prawda mam wątpliwości, czy w ogóle sprzeda się ona poza Wielką Brytanią, ale może... Zasługuje na to.

Na pewno stanowi duże wyzwanie dla każdego, szczególnie osoby nie bawiącej się wcześniej menadżerami. Pociechą niech będzie to, że po paru żmudniejszych momentach nadchodzi wreszcie pierwsze zwycięstwo, wpływają pierwsze pieniądze i kółeczko zaczyna się rozkręcać. A wtedy już naprawdę ciężko oderwać się od komputera, tym bardziej, że łatwo udziela się nastrój tego eleganckiego sportu.

Dość jednak pisania. Wybiła piąta, czas na herbatkę.

Ocena: 9
Empire Sport

Wymagania:
P75, 16 MB RAM, 80 MB HDD

Target:
Baseball dla rodziny królewskiej.

THE F.A. PREMIER LEAGUE STARS

SKÓRZANY PRZEDMIOT POŻĄDANIA 22 ANGLIKÓW

PITer

Cóż za niespodzianka! Niczym pięć bramek w dogrywce...

Podczas gdy wszyscy czekali na frontalny atak nowej wersji FIFA, z numerem 2000 na koszulce, firma EA Sports strzeliła gola konkurentom ze swojego pola karnego i do tego zrobiła to cichcem. Wydała po prostu kolejną ze swych piłkarskich perełek. Tym razem jest to symulacja jednej z najlepszych lig świata - angielskiej Premiership.

Ostatnie produkcje EA Sports nie wnoszą do sportowej rozrywki komputerowej niczego specjalnie nowego, choć trzeba przyznać, ze trzymają bardzo wysoki poziom. Tak jest i tym razem. THE F.A. PREMIER LEAGUE STARS jest niczym innym, jak atrakcyjnym odcinaniem kuponów od tego, co firma zrobiła w przeszłości. Jest tu co prawda kilka nowych pomysłów, ale o rewolucji (nawet aksamitnej) mówić nie można.

Dlaczego liga angielska? Głupie pytanie. Po pierwsze: jest jedną z najlepszych na świecie. Po drugie: futbol na Wyspach to więcej niż świętość, łatwo więc będzie upchnąć tam sporo egzemplarzy gry. Pamiętam zeszłe lato i finały Mistrzostw Świata w piłce nożnej. Zdarzyło się, że byłem akurat w Anglii, gdy ich narodowa jedenastka przez głupotę Davida Beckhama odpadła z rywalizacji. Rozpętała się burza na pierwszych stronach wszystkich gazet, zawodnika nazywano zdrajcą i idiotą, a kraj pogrążył się w żałobie. Czyż można sobie wyobrazić lepszy rynek zbytu dla symulacji piłkarskiej?

No, ale do rzeczy. Standardowo możemy grać w zwykłej (realnej) lidze, stworzyć własną, a także wykreować drużynę. Dochodzą trening, mecz towarzyski, multiplay, wszelkiego rodzaju ustawienia itd. Wszystko to znamy z poprzedniej FIFY, brak tu czegokolwiek nowego.

Najważniejszą zmianą generalną jest natomiast wprowadzenie gwiazdek (patrz tytuł). Cóż to jest, te gwiazdki? To miara naszych umiejętności. Każda drużyna, jak i każdy szeregowy piłkarz, mają odpowiednią liczbę tych znaczków, określających stopień, w jakim opanowali daną część sztuki piłkarskiej (np. kontrolę nad piłką). Co oczywiste: im więcej gwiazdek, tym łatwiej konkurować z najlepszymi. W trakcie sezonu, w zależności od uzyskiwanych wyników, zmienia się nasz gwiazdkowy stan posiadania. Gdy gramy dobrze - przybywa nam tychże i możemy albo gromadzić je w banku, albo dodawać naszej drużynie i zawodnikom (np. gdy wspomniany Beckham ma kłopoty z dośrodkowaniami dodajemy mu odpowiednią liczbę gwiazdek i... od razu gra lepiej).

Gdy jesteśmy już wystarczająco bogaci w gwiazdki, możemy zająć się nawet transferami! Czyż nie jest to rewelacyjny pomysł?!

Inna bardzo przydatna ciekawostka: Kick Takers. W naszych przedmeczowych ustawieniach możemy zadecydować o tym, kto będzie wykonywał stałe fragmenty gry. Każdy z naszych piłkarzy ma umiejętności na innym poziomie: jeden umie lepiej grać głową, drugi lepiej podaje, dlaczego więc nie ustawić lepiej strzelającego na pozycji wykonującego rzuty wolne? Proszę bardzo! Ustalamy także tych, którzy będą strzelać karne podczas meczu i po dogrywce, a także wrzucających piłkę z rogów. Brawo!

Tyle nowości. W grafice prawie żadnych zmian: zawodnicy i stadiony na równie wysokim poziomie, co poprzednio. Animacja, tabele, interfejs - klasa sama dla siebie. Szkoda, że autorzy skiepścili trochę z muzyką. Towarzystwo twórczości marniutkiego zespoliku ATB już po 5 minutach jest nie do wytrzymania.

Na samym boisku zmian też mało. Jest co prawda fajniejsza praca kamer, ale za to nie ma nowych zwodów, oryginalnych zagrań. Także podczas stałych fragmentów gry nie pomaga nam wirtualna strzałka, jak to poprzednio bywało. Ale nie ma co narzekać. I tak w zadna piłkę nie gra się tak świetnie, jak w tę z EA Sports.

THE F.A. PREMIER LEAGUE STARS jest grą wyśmienitą pod każdym względem i każdy, kto kocha grać w piłkę na PC musi ją mieć, niezależnie od tego, że nowa FIFA już wybiega z szatni.

W tym wypadku dwie doskonałe gry hulające razem po naszych wirtualnych boiskach to tak, jak cztery inne tytuły albo jak dwie drużyny Brazylii na raz grające przeciwko III-ligowemu zespołowi z Cypru.

Czerwona kartka dla konkurencji.

Ocena: 9
Produkcja: EA Sports
Wymagania: P166, 32 MB RAM, 4xCD, 40 mB HDD
Uwagi: Jak zwykle – perełka

TESTOWANIE

...NIM ZACZNIE SIĘ GRANIE

Michał Maciejewczyk

Za każdym razem gdy budujemy nową talię, chcemy, by była ona jak najskuteczniejsza i by pozwalała hurtem wygrywać kolejne pojedynki. Osiągnięcie tego celu musi być jednak poprzedzone czasochłonnym i intensywnym testowaniem talii, które pozwala poprawić istotne szczegóły i pozytywnie wpłynąć na ostateczny jej kształt. W tym miesiącu postaram się powiedzieć niego o owej ciernistej drodze "dogrywania" talii.

Zaraz po zbudowaniu decku, zanim jeszcze rozpoczniemy właściwe testowanie, warto zadać sobie kilka pytań, na które odpowiedzi bardzo ułatwią podejmowanie decyzji o ewentualnych zmianach. Oto owe pytania:

- Ile mamy kart, które talia oparta na wszelakich counterspell'ach musi skontrować? Dobrze by oczywiście było, gdyby liczba ta była jak największa. Mamy wtedy realną szansę na przedarcie się przez wrogie kontry — wszak muszą się one kiedyś naszemu przeciwnikowi skończyć. W praktyce do kategorii kart, które muszą być skontrowane, zalicza się zazwyczaj wszelkie zaklęcia, które zapewniają stały damage (np. stwory), bądź karty utrudniające dalsze kontrowanie. Zależnie od talii jednak, do kategorii tej często można zaliczyć również karty wymuszające discard, bądź, na przykład, zaklęcia niszczące lądy.

- Ile jest w decku kart bezużytecznych przeciw taliom nie zawierającym żadnych stworków? Liczbę tę trzeba rzecz jasna minimalizować. Zazwyczaj nie jest sensownym pozbawianie się możliwości zabijania wrogich stworków.

- Jaka jest liczba kart użytecznych w momencie, gdy nie możemy atakować?

Jest to ważne pytanie, o ile w ogóle przewidujemy, że będziemy chcieli atakować. Niemożność ataku w praktyce zdarza się stosunkowo często, jest wywoływana choćby przez zbyt dobrych blokerów po stronie przeciwnika.

- Jaka jest liczba lądów, przy których nasza talia działa poprawnie?

Nie chodzi tu bynajmniej o koszt rzucenia najdroższego zaklęcia — jest to liczba, przy której może być użyta większość naszej talii. Warto zwrócić uwagę, że zmniejszenie jej zapobiega problemom z maną, czy to wywołanych przez przeciwnika, czy też związanych z "kiepską ręką", gdy lądy po prostu "nie chcą przyjść".

- Ile mamy w talii różnych zaklęć, których możemy użyć w pierwszej turze? Odpowiedź na to pytanie w dużej mierze mówi o szybkości naszego decku, dodatkowo informując nas, jak talia będzie radziła sobie w środowisku o ograniczonych zasobach many.

- Ile mamy kart, które pomagają w zwalczeniu Masticory?

Masticore jest tu tylko przykładem karty, która spełnia trzy warunki: jest często widywana w taliach, ma duży wpływ na sytuację na stole, oraz jest groźna dla naszego decku. Innymi przykładami takich kart są Spike Weaver, Tradewind Rider, Worship itp. Rzecz jasna liczba, którą uzyskamy po odpowiedzi na pytanie z tego punktu, powinna być jak najwyższa, o ile nie zakłóci to normalnego działania decku.

Często już na tym etapie, po odpowiedzeniu sobie (a odpowiedzi warto zanotować) na powyższe pytania, możemy dokonać w talii pewnych zmian, które poprawią wyniki naszej "ankiety". Jednak nadal będzie to o wiele za mało, żeby uznać talię za gotową.

Przed nami etap właściwego testowania.

Wbrew pozorom nie do wszystkich testów potrzebny jest nam przeciwnik. Wiele możemy sprawdzić zastępując na różne sposoby drugiego gracza.

Najprostszym testem nie wymagającym przeciwnika jest tzw. "Goldfish test". Zakładamy w nim, że nasz partner nic nie robi i gramy po swojemu, próbując jak najszybciej zadać 20 damage'u. Następnie zapisujemy, ile tur nam to zajęło. Test powtarzamy kilkanaście bądź (lepiej) kilkadziesiąt razy, wyniki uśredniamy i otrzymu-

Turnieje
Przedpremierowe

Gdańsk
Katowice
Kraków
Poznań
Warszawa

Informacja (0-22) 634 47 90

ZRÓBCIE MIEJSCE!

Nowe rozszerzenie *Magic: The Gathering* ® – *Mercadian Masques*®, wprowadza karty Najemników i Buntowników, które nadadzą nowe znaczenie pojęciu „hordy". Wyłóż jedną z nich na stół, a w każdej turze przewijaj talię w poszukiwaniu kolejnych.

Znudzony limitem czterech kart? Z kartami Spellshaper możesz zmienić dowolną kartę w swoim ręku w czar, taki jak Stone Rain, czy Unsammon. To tak jakbyś zawsze dociągnął dokładnie tę kartę, której potrzebujesz.

Zestaw kart zawiera także zupełnie nowe, specjalne lądy podstawowe.
Teraz możesz stworzyć talię złożoną w całości ze specjalnych kart!

Mercadian Masques. Natychmiastowa satysfakcja.

Karty specjalne i lądy specjalne umieszczone są losowo w zestawach dodatkowych.

Mercadian Masques

Jeżeli masz pytania,
zadzwoń: (0-22) 634 47 90
lub odwiedź naszą stronę:
www.isa.pl

WIZARDS OF THE COAST, Magic: The Gathering, *Mercadian Masques*, symbol tapnięcia ( ), symbole many(, , , ,), oraz logo poziomów gry są znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc. Ilustracje: Michael Sutfin, Paolo Parente i Pete Venters. © 1999 Wizards of the Coast, Inc.

MAGIC The Gathering®

Mercadian Masques® od 07.10.1999 w sprzedaży na terenie całego kraju w salonach EMPiK, księgarniach i sklepach branżowych.

Sprzedaż wysyłkowa: www.isa.pl

Nie zwlekaj – zamów dziś!!!

jemy liczbę, która powinna być niska, o ile tylko testujemy zestaw agresywny.

Metoda ta sprawdza się dobrze również przy wielu kombo deckach.

Przy innych taliach, takich jak np. Land Destruction, Discard, Counter-deck i wszelkich pozostałych taliach reaktywnych (działających na zasadzie reagowania na poczynania przeciwnika), "Goldfish test" rzecz jasna nie ma sensu.

Do testowania talii reaktywnych (ale nie tylko ich!) przydaje się nieco ambitniejsza "symulacja" drugiego gracza. Wymyślamy więc jakiś prosty mechanizm, według którego nasz wyimaginowany przeciwnik będzie się zachowywał, następnie gramy przeciw sztucznej niby-inteligencji, którą stworzyliśmy. Przykładowe zachowanie to:

- Przeciwnik co turę wystawia ląd i stworka 2/1 bez żadnych zdolności. Co turę atakuje wszystkimi stworkami, którymi może.
- Przeciwnik od swojej drugiej tury kontruje każde nasze zaklęcie, o ile nie wyrzuci jedynki na kostce sześciościennej. Co turę zadaje nam też 1 damage.
- Przeciwnik co drugą turę wystawia stworka 1/1 z protekcją od każdego koloru, którym gramy, a dodatkowo co czwartą turę zabija wszystkie nasze stworki. Atakuje zawsze połową (zaokrąglając w górę) stworków.

To są oczywiście tylko propozycje testów — możliwości tworzenia nowych są nieograniczone, co samo w sobie jest niezłą zabawą. Nie są ważne szczegóły zachowania przeciwnika, byłeby były one zbliżone do reakcji dowolnej istniejącej talii, z którą możemy się kiedyś spotkać. Po każdym teście (i powtórzonym jak najwięcej razy) doskonale zazwyczaj wiemy, jakie karty okazały się przydatne, a jakie nie, możemy więc sobie pozwolić na ewentualne zmiany.

Powyższą metodę można nieco rozbudować poprzez przygotowanie swoistego algorytmu działania istniejącej i sprawdzonej talii, a następnie grania testowanym zestawem przeciw takiemu tworowi. Algorytm ten powinien być jak najbardziej rozbudowany, a zarazem zrobiony tak, by naszej talii mocno przeszkadzał — zakładamy, że przeciwnik ma dobrą rękę. Rzecz jasna jesteśmy w stanie przewidzieć tylko część sytuacji, które mogą zaistnieć na stole, więc w razie jakichkolwiek niejasności trzeba improwizować. Przykładowe kilka tur algorytmu działania decku "mono red land destruction" mogłoby wyglądać następująco:

1 tura: Mountain
- jeśli mamy stworka z toughness 1, to Mogg Fanatic zabija stworka
- jeśli nie, to Jackal Pup

2 tura: Ancient Tomb
- jeśli mamy ląd, to Stone Rain
- jeśli nie, to Cursed Scroll, Fireslinger
- atak jeśli możliwy

3 tura: Mountain
- jeśli mamy ląd, to Avalanche Rider
- jeśli nie, a mamy stworka z toughness 1 lub 2, to Shock w niego
- jeśli została mana, to Jackal Pup
- atak jeśli możliwy

i tak dalej...

Taka forma testowania jest dość żmudna, czasochłonne jest zwłaszcza przygotowanie sensownego algorytmu działania różnych talii, tym niemniej dostarcza nam bardzo wiele użytecznych informacji — naocznie możemy przekonać się, co w naszym decku nie jest jeszcze do końca dopracowane. Trzeba zagrać wiele takich pseudo-gier, spisać wyniki, następnie dokonać zmian w talii, ponownie rozegrać gry i porównać rezultaty. Zajmuje to niemało czasu, ale bardzo pozytywnie wpływa na kształt talii.

Zamiast algorytmu możemy wykorzystać po prostu zwykłą, gotową talię, o ile dysponujemy taką — wtedy gramy po prostu za obu graczy. Reszta pozostaje bez zmian.

Przynoszącym najwięcej korzyści rodzajem testowania jest jednak granie z żywymi przeciwnikami. Takich gier sparingowych trzeba rozegrać bardzo wiele, dzięki czemu unikniemy błędów związanych z wyciąganiem wniosków na podstawie niepełnych danych. Gry warto rozgrywać według jakiegoś schematu, tzn. zagrać z każdym z popularnych decków, a po każdej grze spisywać wynik oraz uwagi — dlaczego wygraliśmy/przegraliśmy, jakie karty okazały się bardzo przydatne, jakie zaklęcia zupełnie niepotrzebnie zalegały na ręce, jakiego typu kłopoty nas spotkały itp. Po rozegraniu kilkunastu gier (w tym najlepiej części z nich z wykorzystaniem sideboardu) powinniśmy zmienić talię, przeciwko której gramy i powtórzyć wszystko od początku. Po kilku takich zmianach warto sporządzić uproszczoną tabelkę, w której uwzględniamy najważniejsze dane. Przykładowa tabelka mogłaby wyglądać następująco (nadal pozostaniemy przy naszym "mono red land destruction").

Talia przeciwnika	Procent zwycięstw	Najprzydatniejsze karty	Najmniej przydatne karty	Główne problemy
Stompy	50%	Mogg Fanatic, Fireslinger, Wildfire, Shock	Hammer of Bogardan	Szybkość! Trzeba przyspieszyć!
Replenish	40%	Jackal Pup, wszystkie land destruction	Wildfire	Za mało ofensywy

Tabelę warto jak najbardziej rozbudowywać, zarówno jeśli chodzi o szczegóły, jak również o wielkość, czyli liczbę decków, z którymi graliśmy. Przeanalizowanie wyników pozwala zazwyczaj w sposób jednoznaczny zadecydować o tym, jakie zaklęcia możemy usunąć (powtarzają się w wielu miejscach jako najmniej przydatne) i jakie karty powinniśmy dodać (rozwiązujące co częstsze "główne problemy"). Po takich zmianach musimy oczywiście deck testować od nowa, przygotowując kolejną tabelę.

Jak widać, solidne przetestowanie decku jest naprawdę bardzo pracochłonne. Na szczęście jest to zarazem czas spędzony na naszej ulubionej rozrywce — więc z testowania wynikają same pozytywne rzeczy: miło spędzone godziny, poprawiony deck i coraz większe umiejętności. Mam nadzieję, że w świetle powyższych wniosków nie muszę już nikogo zachęcać do układania i testowania talii.

Cheaty zamiast resetu

MisieK & Tryll

FORCE 21

Podczas gry naciśnij Enter, wpisz jeden z poniższych kodów i ponownie naciśnij Enter.
ispy - ujawnia pozycje przeciwnika
chessmatch - pełny radar
killenemy - zabija kilka jednostek przeciwnika
polytheism - Ty i Twoi przeciwnicy są niewidzialni
novictory - wyłącza sprawdzanie zwycięzcy
hasselhoff - przegrywasz
grid - brak tekstur na mapie taktycznej
neon - zaznacza czołgi żółtymi trójkątami
avatar - zaznacza czołgi i budynki żółtymi kwadratami
amazon - likwiduje drzewa
london - zanieczyszczone niebo
fps - wyświetla informacje o mapie

SHATTERED LIGHT

W katalogu CHARACTERS znajdują się pliki *.dat. Znajdź plik rozpoczynający się nazwą użytkownika - zapisane są w nich dane o statystyce postaci :
1D Punkty Ciała - Body Points
21 Mana
25 Siła - Strength
29 Koncentracja - Concentration
2D Zręczność - Dexterity
31 Celność - Acc
35 Obrona - Defense
39 Siła Woli - Willpower
3D Liczba Czarów - Number of Spells
Najlepiej ustaw na początku wartości te na 100 (64 hex). Pozycje bajtów podane są jako liczby heksadecymalne, 00 pierwszy bajt.

BATTLEZONE: THE RED ODYSSEY

Naciśnij równocześnie Shift + Alt podczas gry, a następnie wklep poniższe kody:
TEDONTDIE - pełna mapa
TENERD - satelita bez wieży Com (Com Tower)
TEBUFFY - nieśmiertelność
TEDEADITE - nieskończona liczba amunicji

SYSTEM SHOCK 2

Podczas gry naciśnij równocześnie Shift + ; (średnik) i wpisuj:
psi_full - pełna liczba punktów psi
ubermensch - superczłowek
add_pool liczba - dostajesz odpowiednią liczbę cyber modułów
show_version - wyświetla wersję gry
toggle_inv - wł/wył panela kieszeni
cycle_ammo - cykliczne przełączanie amunicji
toggle_compass - wł/wył kompasu
query 0/1 - wł/wył kursora
split 0/1 - dzieli kursor
shock_jump_player - skakanie
look_cursor - przejście w tryb patrzenia
reload_gun - wyładowanie broni z kieszeni
swap_guns - zamienia bronie
wpn_setting_toggle - przełącza ustawienia broni
select_psipower - menu wyboru siły psi
equip_weapon - wyszukuje broń w ekwipunku i ładuje ją
cycle_weapon 1/-1 - przełącznie broni (1 do przodu, -1 do tyłu)
stop_email - zatrzymuje odtwarzanie loga/emaila
clear_teleport - czyści każdy istniejący znacznik teleportu
quickbind - bindowanie szybkiej kieszeni
quickuse - aktywowanie szybkiej kieszeni
use_obj nazwa - użycie przedmiotu
interface_use - użycie przedmiotu w kieszeni
frob_toggle - przełączanie trybów
msg_history - wł/wył historii
play_unread_log - odgrywa nieodtworzony log
toggle_mouse - przełączą tryby mouselook i cursor
interface_use nazwa - kieszeń używa przedmiotu
fire_weapon 1/0 - strzelanie (1 włączone, 0 wyłączone)
quicksave - zapisuje grę do aktualnego podkatalogu
quickload - odczytuje grę z aktualnego podkatalogu
summon_obj [przedmiot] - otrzymujesz przedmiot z poniższej listy:

Psi Amp; Wrench; Pistol; Shotgun;
Assault Rifle; Laser Pistol; EMP Rifle;
Electro Shock; Gren Launcher;
Stasis Field Generator; Fusion Cannon;
Worm Launcher; Crystal Shard;
Viral Prolif

Amunicja:

Standard Clip; HE Clip; AP Clip;
Timed Grenade; EMP Grenade;
Incend. Grenade; Prox. Grenade;
Toxin Grenade Small Prism;
Large Prism; Pellet Shot Box;
Rifled Slug Box;

Narzędzia:

Med Patch; Detox Patch;
Rad Patch Medical Kit; Psi Patch;
Psi Booster; Speed Boost; Strength Boost;
INT Boost;

Pancerz:

Light Armor; Medium Armor;
Heavy Armor; Reflec Armor; Vacc Suit;
Worm Skin;

Inne:

Soda Can; Chips; Molec. Analyzer;
ICE Pick Recycle; r 1 Nanite; 5 Nanites;
10 Nanites; 20 Nanites; Fusion Shot;
EMP Shot; Explode Barrel; Rad Barrel;
Stats Trainer; Tech Trainer;
Weapon Trainer; PSI Trainer; WormGoo;
Hydro Card A - wyświetlana jako Hydroponics A
Hydro Card B - wyświetlana jako Hydroponics B
Hydro Card D - wyświetlana jako Hydroponics D
Rickenbacker Card - nie wiadomo co
Bridge Card - Bridge Access Card
Security Card - używana na Pokładzie 4

PARĘ METRÓW PARAMETRÓW

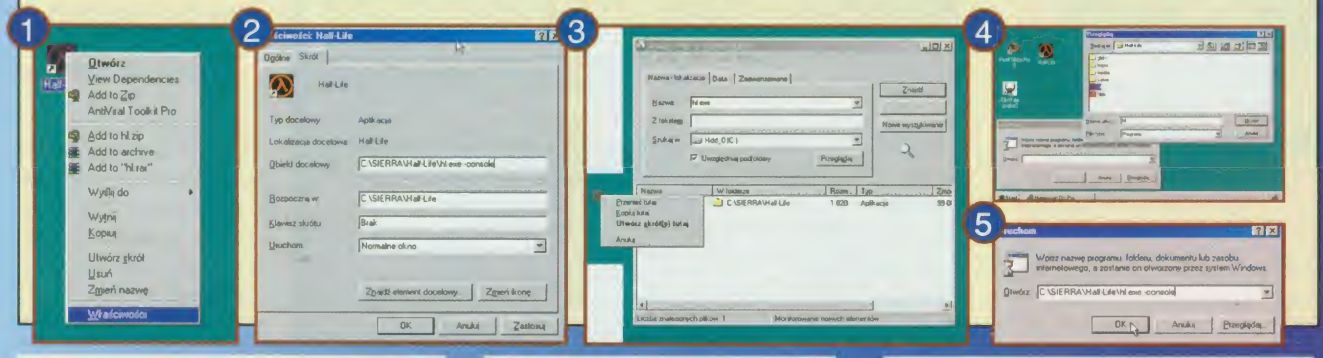
Coraz częściej, chcąc w ulubionej gierce aktywować cheaty, napotykacie na polecenie - uruchom grę z parametrem... Jest to niezbędne choćby w przypadku KINGPINA, ALIENS VS PREDATOR czy HALF-LIFE'A. Z informacji, jakie do nas ślecie, wiemy, że wielu z was ten trik sprawia sporo problemów i nie zawsze potraficie go prawidłowo wykonać. Postanowiliśmy zaradzić tej kłopotliwej sytuacji, przedstawiając na przykładzie HALF-LIFE'A krótką instrukcję uruchamiania gry z parametrem, co pozwoli wam uniknąć w przyszłości podobnych problemów i wybrnąć z sytuacji pozornie bez wyjścia.

Najprostszą sytuację mamy wtedy, gdy zainstalowana gra tworzy sobie na „Pulpicie" skrót. Wystarczy wtedy kliknąć na jego ikonce prawym klawiszem myszy i wybrać opcję „Właściwości" tak, jak widać to na rysunku 1. Następnie w zakładce „Skrót" w polu „Obiekt docelowy", na samym końcu, za ciągiem znaków oznaczających ścieżkę dostępu i nazwę uruchamianej gry, dopisujemy po spacji wymagane do uruchomienia cheatów parametry. W podanym przykładzie na końcu ciągu „C:\SIERRA\Half-Life\hl.exe" dodany został parametr „-console", dający dostęp do konsoli systemowej w grze HALF-LIFE (rysunek 2). Następnie należy pstryknąć przyciski „Zastosuj" i „OK.". Teraz, uruchamiając grę podwójnym kliknięciem na ikonę zmodyfikowanego skrótu, powodujemy, że gra uruchamia się z wpisanym parametrem.

Zdarza się jednak, że gra, która wymaga uruchamiania z parametrem, nie tworzy na „Pulpicie" skrótu. Musicie zrobić to sami, korzystając z funkcji systemowej „Znajdź". Aby ją wykorzystać, wystarczy wcisnąć klawisz F3 lub wybrać odpowiednią opcję z menu Start. Jakkolwiek byście tego okienka nie otworzyli, w polu „Nazwa" powinniście wpisać nazwę poszukiwanego pliku uruchamiającego grę (w tym przypadku „hl.exe"). Po znalezieniu go, wystarczy przeciągnąć na Pulpit ikonę, jaka pojawiła się w dolnej części okna szukania. Pamiętajcie - należy robić to trzymając wciśnięty lewy klawisz myszy.

W ten sposób tworzymy skrót do danej gry, z którym postępujemy według opisanej wcześniej procedury (patrz rysunek 3).

Inną metodą uruchamiania z parametrami gier i programów jest wykorzystanie do tego celu opcji „Uruchom", znajdującej się w menu „Start". W tym przypadku należy znać jednak pełną ścieżkę dostępu do pliku uruchamiającego daną grę lub skorzystać z opcji „Przeglądaj". I w niej jednak znajomość ścieżki dostępu jest konieczna. Uruchamianie gry HALF-LIFE tą metodą zilustrowane jest na rysunkach 4 i 5.
Miłego parametrowania.



Rick Room Key - Diego's Room Key)
Ops Override Key - używany na Pokładzie 4
Shuttle Access Key - Shuttle Bay Access

Implanty:

Wide Machinery; BrawnBoost;
EndurBoost SwiftBoost;
SmartBoost; WormBlood;
WormHeart;

Potwory:

Blast Turret; Laser Turret;
Turret Slug Thrower;
Protocol Droid; Midwife; Rumbler;
Delacroix; Grub; Swarm; Overlord;
Greater Over.; Arachnightmare;
Male Appar.; Female Appar.;
CrewWoman; Invisibile Arachnid;
Turret Rocket; CrewWoman;
MaleCrew;

Karty i Klucze:

Cards Med Card; Science Card;
Crew Card; R and D Card;
Rec Crew Key; Med Annex Key;
Cryo Card; Crew 2 Card;

Organy:

Monkey_Brain; Rumbler Organ;
Grub Organ; Swarm Organ;
Mn. Over. Organ; Gr. Over. Organ;
Arach. Organ; Midwife Organ

ROLLERCOASTER TYCOON

Zmień nazwisko dowolnego z gości parku na :
Chris Sawyer - zdjęcia podczas przejażdżek
Simon Foster - malowane obrazy przejażdżek
Melanie Warn - zwiększa radość gości
Katie Brayshaw - machający goście
John Wardley - ciągle myślisz Wow!

John Mace Pays - podwójne ceny przejażdżek
Damon Hill - jazda gokartami dwa razy szybciej
Przejdź do Finansów, naciśnij F, naciśnij równocześnie Enter + M, a otrzymasz 15000$.
Jednokrotne naciśnięcie w miesiącu daje nieskończoną liczbę pieniędzy.

CLANS

Naciśnij T w czasie grania, aby uaktywnić kursor pogaduszek. Teraz możesz wpisywać kody:
/godmode - godmode :)
/nextlevel - przeskakiwanie poziomu
/room [room number] - wybór pomieszczenia
/spawn [object number] - odrodzenie przedmiotu
/moregold - dodatkowe 100 sztuk złota
/insanity - potworu walczą między sobą
/tinymonsters - małe potworki
/tinyplayers - mali gracze
/repeat - powtarza ostatnio wpisany kod

Październikowy weekend (8-10) minie pod znakiem nieskrępowanego fragowania podczas party organizowanego przez Robaka i jego klanowych towarzyszy. Udział zapowiedziało wielu czołowych graczy polskiej sceny QW, planowane są też dogłębne testy ostatniej wersji Q3Test (może już 1.09?). Więcej informacji znajdziecie na stronie internetowej http://fragzone.pdi.net.

Po półrocznej przerwie CPL wraca na arenę kwakowych turniejów organizując Ground Zero — wielką imprezę poraz pierwszy w historii tej organizacji odbywającą się poza Dallas. W Nowym Jorku spotka się wielu doskonałych graczy,

w tym zwycięzca i wicemistrz Quakecon 99 — DieharD i Bane. Fani liczą na emocjonujący mecz rewanżowy. Obecny będzie też Sujoy i Batch, zwycięzca rozegranego kilka dni temu podczas targów ECTS turnieju Q3. Zabraknie niestety wielu czołowych graczy, w tym połowy klanów XENO i Abuse.

Miesiąc temu pisałem o Makavelim, który zapowiedział definitywne zakończenie kariery. Skończyło się tylko na obietnicach. Co przekonało jedną z najbardziej "kolorowych" postaci kwakowego świata do odkurzenia swojej myszki? Oferta nie do odrzucenia, na którą Victor czekał ponad rok — członkostwo w legendarnym klanie Death Row, u boku Thresha. Szkoda, że Immortal się nie załapał...

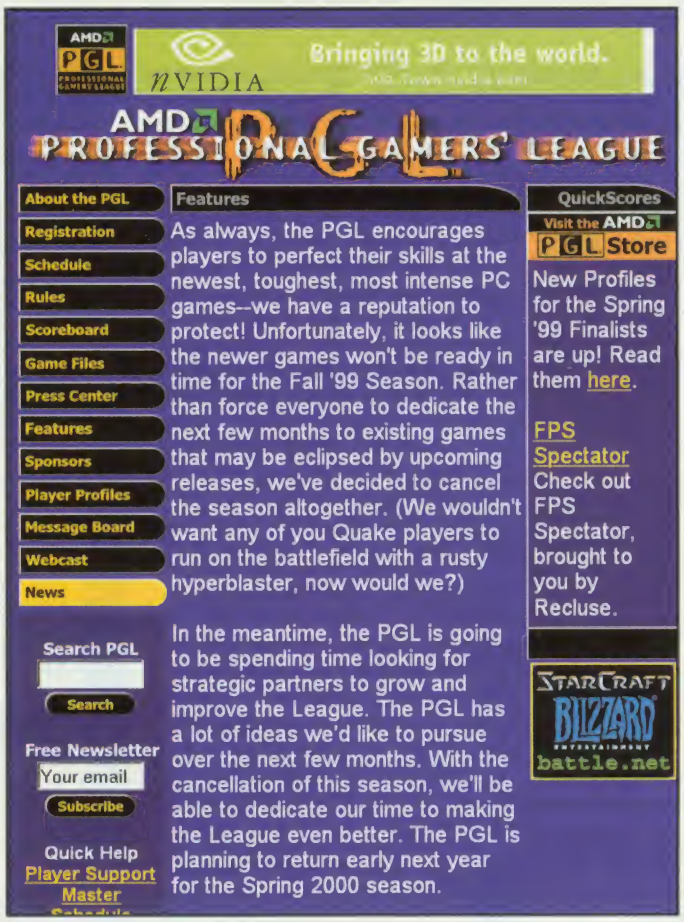
Q3Test wciąż ewoluuje. John Carmack zapowiedział, że nie będzie już kolejnych wersji testowych. W bliżej nieokreślonym czasie ukaże się demo, zawierające między innymi BOTy, a kilka tygodni później na półkach pojawi się pełna wersja gry. Do tego czasu mają zostać poprawione wszystkie błędy i zaimplementowane ostatnie zmiany. Czy id Software zdąży przed swię-

QUAKE WORLD

FRAG NEWS ALL OVER THE WORLD

+ LONDON + WARSAW + NEW YORK + CIUĆKOWO ZDRÓJ +

Piąty sezon PGL anulowany!



Brak oświadczenia dotyczącego gier wybranych do jesiennego sezonu amerykańskiej ligi PGL mocno zaniepokoił obserwatorów i graczy. Pod koniec sierpnia domysły stały się faktem — piątego sezonu nie będzie w ogóle! "Nie chcemy zmuszać zawodników do trenowania gier, których rynkowe życie już się zakończyło. Przy braku nowych, konkurencyjnych produkcji, postanowiliśmy zrezygnować z przeprowadzenia piątego sezonu ligi" – stwierdza oficjalne oświadczenie prasowe zamieszczone na ligowej witrynie internetowej.

"Wszystko co robimy, ma na celu jedynie dobro graczy. Anulowanie sezonu pozwoli nam lepiej przygotować się do następnego. Zdobędziemy więcej sponsorów, rozwiążemy problemy z naszym dostawcą internetowym i w efekcie zaoferujemy zawodnikom nieporównanie lepsze warunki" — twierdzi Garth Chouteau, rzecznik prasowy PGL. Kilka dni po oświadczeniu PGL, Total Entertainment Network (TEN) zakończyła działalność na rynku popularnych gier komputerowych. Dlaczego należy łączyć te dwa wydarzenia? TEN zapewniała obsługę CAŁEGO sezonu PGL, poza kilkudniowymi ścisłymi finałami, rozgrywanymi w jednym z dużych miast USA.

"Grunt pali im się pod nogami – nie mogli zapewnić poprawnie rozgrywanego sezonu bez udziału TEN, więc spanikowali i przesunęli wszystko o pół roku" – to tylko jeden z wielu krytycznych głosów rozbrzmiewających w internecie. Kto skorzysta na problemach PGL? Na pewno CPL – zaplanowali już trzy imprezy na czas "martwego sezonu" i przyciągają coraz więcej sponsorów. Angel Munoz zaciera ręce.

Łowca kłów

Wywiad z Headhunterem, wicemistrzem dywizji QW ALGS.

RooS: Przestaw się czytelni(cz)kom.

Headhunter: Aktualnie uczeń maturalnej klasy IV Liceum Ogólnokształcącego w Bielsku-Białej.

R.: Jak długo jeszcze będziesz grał w QW? Nie czujesz się juz zmęczony wciąż tymi samymi przeciwnikami, taktykami i mapami?

Hh.: Na pewno nie jestem zmęczony tymi samymi przeciwnikami, dzięki proxy mogę grać na innych europejskich serverach z pingiem 60. Przyjęte standardy map raczej się nie zmienią, natomiast taktyka rzadko się powtarza.

R.: Jesteś więc otrzaskany w świecie. Graleś z kimś znanym ze Szwecji, Finlandii lub Niemiec?

Hh.: Najwiecej gralem z niemieckim graczem o ksywce Venture z klanu Empire of Azeroth, który uważany jest za drugiego gracza w tym kraju, po Kanie. Wyniki były wyrównane, jednak nie jestem upoważniony do pokazywania demek.

R.: Premiera Q3:Arena zbliża się wielkimi krokami. Masz zamiar skończyć z QW i zacząć "karierę" od nowa w Q3?

Hh.: Gdy q1 umrze nie będzie innego wyboru, pozostanie q3 lub ewentualnie Unreal Tournament.

R.: Masz swoją kolumnę na www.challenge-eu.com, ale nie napisaleś tam ani jednego zdania od kilku miesięcy. Dlaczego?

Hh.: Ostatnia aktualizacja mojej kolumny była 12 sierpnia 1999. Czy to było kilka miesięcy temu? Faktycznie od tego czasu nie było updatu, ale tylko dlatego, że aktualnie na polskiej scenie qw nic ciekawego się nie dzieje.

R.: OK, pytanie uzupełniające: od kiedy jesteś Teether?

Wrzucilem do mojej kolumny zasady quaehazard party, ktorym jestem osobicie zainteresowany. Relacja dla Resetu po powrocie.

R.: Wróćmy na moment do Grudziądza – przegrałeś tam niewielką różnicą fragów z Maclerem, po czym historia powtórzyła się na party M4. Czy po tak zaciętych meczach można jednoznacznie stwierdzić, kto jest lepszy?

Hh.: Kto ci powiedział ze przegrałem z Maclerem na M4? Jeśli chodzi o Grudziądz, to niestety nie mam zbyt dużego doświadczenia turniejowego, trudno przejechać 550km na turniej, a potem dać z siebie wszystko.

R.: Informacja pochodzi od członka Twojego klanu. Możesz potwierdzić lub zaprzeczyc?

Hh.: Muszę zaprzeczyć. Było 5 meczy, oto wyniki:

dm2 x1 - 7:5
dm4 x3 - 11:12, 15:8, 23:8
dm6 x1 - 6:10

R.: Gdybyś jutro miał zagrać swój ostatni mecz, z kim chciałbys się spotkać?

Hh.: Trudno powiedzieć, chciałbym zagrać z tak egzotycznym graczem, jakim jest Reload.

R.: Dzięki za rozmowę.

Timber i Batch: mistrzowie ECTS

Londyńskie targi ECTS rzadko bywają interesujące dla przeciętnego fana Quake. id Software zawsze preferowała odbywające się w USA E3 (w tym roku nastąpił wyjątek - na ECTS pojawił się członek id, Anglik, Graeme Devine), a reszta producentów... nie miała zwykle nic ciekawego do pokazania. Złą tradycję postanowiła przełamać firma Logitech, agresywnie promująca swoje nowe myszki przeznaczone dla graczy (Force Feedback Mouse itp). Do rozegrania turnieju Quake1 i Quake3 zaproszono kilkunastu graczy, członków ścisłej światowej czołówki. Jedną z największych kontrowersji okazało się pominięcie najlepszego obecnie gracza QW - Kane'a. Dlaczego nie przyjechał do Londynu? "Niestety, Kane nie jest pełnoletni. W jego kraju sprzedaż gier takich jak Quake osobom poniżej 18 roku życia jest zabroniona. Dlatego właśnie nie mogliśmy zaprosić go do wzięcia udziału w turnieju" – stwierdził jeden z organizatorów.

Pod nieobecność młodego Niemca, kategorię Q1 (netquake!) wygrał również niepełnoletni Timber (Anglia), pokonując w finale Griffa (Niemcy). Obaj są członkami jednego klanu, niemieckiego Schroet Kommando, uważanego za jeden z najlepszych teamów na świecie. Timber nie przegrał ani jednego meczu w ciągu całego turnieju i uczciwie zapracował na tysiąc dolarów nagrody.

"Trójkowa" część zawodów została zupełnie niespodziewanie zdominowana przez Amerykanina, Erika "Batcha" Pai. Członek klanu r3v w półfinale stoczył morderczy pojedynek z Rixem (też r3v), który wygrał jednym fragiem. Ostatnim przeciwnikiem był Sujoy, który jak sam twierdził "trenował dziesięć godzin dziennie przez ostatni tydzień". Po co trenował? Aby wygrać odbywające się w Nowym Jorku Ground Zero. Zwycięzca tego turnieju otrzyma czek o wartości dziesięciu tysięcy dolarów.

Finałowy pojedynek zakończył się zwycięstwem Batcha 14:11. Obaj gracze zapowiadają rewanż na nowojorskim ringu.

tami? Pewnie tak, choć implementacja nowego systemu animacji szkieletowej w tak późnym okresie rozwoju gry nie wróży najlepiej.

Polski internet zelektryzowały plotki o tanim, nieograniczonym dostępie do sieci za 100 zł miesięcznie. Łącza o przepustowości 100 kb/s za tą cenę są podobno w planach TPSA, co częściowo potwierdziła obecna na stronie firmy ankieta. Termin? Do końca roku. Zostało kilka miesięcy...

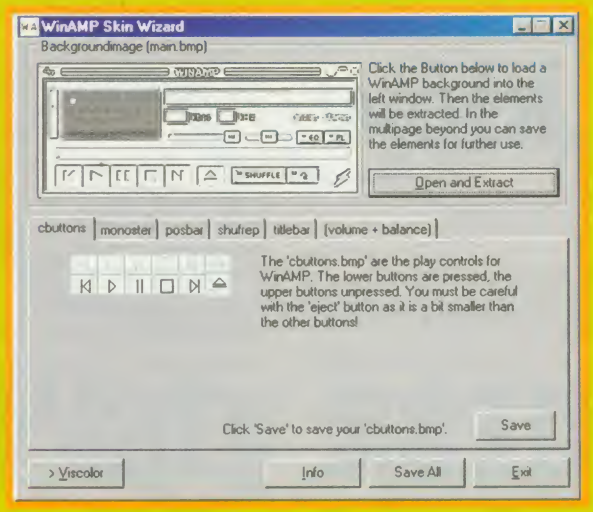
NVidia w końcu uchyliła rąbka tajemnicy szczelnie zasłaniającej do tej pory jej nowy produkt, chip o kodowej nazwie NV10. Na przełomie sierpnia i września okazało się, że nowy chip nazwany GeForce256 zadebiutuje na rynku już w październiku! Głównym przebojem NVidii, jest sprzętowe "transformation and lighting", czyli zwolnienie głównego procesora komputera z liczenia geometrii i oświetlenia renderowanej sceny. Wspaniałości oferowane przez nową kartę dostępne będą od razu dla wszystkich gier korzystających z OpenGL. Tytuły wymagające Direct3D skorzystają dopiero po premierze DirectX 7.

Premiera Unreal Tournament zbliża się wielkimi krokami. Podczas targów ECTS, w londyńskim Playing Fields, zaprezentowano najnowszą wersję beta gry. Przedstawiciele Epic twierdzą, że dziennikarze i gracze przyjęli Unreala owacyjnie. Ile w tym prawdy, okaże się przed świętami, kiedy będziemy mieli okazję przekonać się o zaletach gry osobiście.

Stayne's House of Demos (http://shod.gamers.com) był przez kilka ostatnich tygodni miejscem ożywionych dyskusji na temat kwakowych dem. Zabawę zaczął Redemption, umieszczając w serwisie demo zatytułowane "Sujoy_zjedzony_na_surowo". Ambitny anglik nie mógł pogodzić się z porażką, szczególnie w świetle kompletnej anonimowości przeciwnika. Śledztwo było krótkie — podejrzanym okazał się Xenon! Sujoy nie namyślając się długo wysłał inne demo, w którym zniszczył znanego członka SK, DocSnyder'a. Dyskusja była długa, a kurz opada do dziś. Wniosek? Są tacy, którzy nie mogą znieść choćby myśli o porazce.

ZMIENIAM SKÓRĘ NIE JEST TO PAMIĘTNIK WĘŻA BOA

Misieć



Zapewne większość użytkowników doskonałego programu WinAmp (odtwarzającego pliki muzyczne, w tym mp3) zdaje sobie sprawę z tego, że w prosty sposób można uczynić go ciekawszym wizualnie. Służą do tego tzw. "skóry", czyli kompletny odpowiednio przygotowanych plików graficznych, pozwalających zmieniać zewnętrzny wygląd programu. Dzięki kilku tysiącom dostępnych w internecie "skinów" WinAmp może zmienić się nie do poznania, nabrać indywidualnych cech, czy po prostu ciekawie lub szokująco wyglądać.

Co jednak zrobić, gdy nawet WinAmpowe archiwa skór są dla nas niewystarczające — nie ma w nich na przykład skina z Pszczółką Mają albo... hmm... aktem ulubionej aktorki. Proste: można samemu zrobić swoją własną i niepowtarzalną powłokę dla programu.

Są na to dwie metody.

Pierwsza polega na mozolnym tworzeniu w dowolnym programie graficznym (PhotoShop, PaintShop Pro, w ostateczności windowsowy Paint) zestawu odpowiednio przygotowanych plików w formacie bitmapy (.bmp), według specyfikacji dostępnej na macierzystej stronie internetowej WinAmpa (http: //www. winamp. com). Nie jest to prosty sposób. Trzeba stworzyć w uproszczonej wersji (bez playlisty i equalizera) 12 plików, a w rozbudowanej — 16. Przede wszystkim jednak należy mieć choć odrobinę zmysłu plastycznego, by narysować wszystkie niezbędne elementy, takie jak przyciski, odpowiednie paski przewijania, i inne szczególiki, a wszystko na bardzo małym obszarze, czasami zaledwie 42x9 pikseli.

Inna metoda polega na skorzystaniu z któregoś z dostępnych w internecie programów, stworzonych właśnie po to, aby ułatwić użytkownikowi bezstresowe robienie własnych skórek. Ich tworzenie za pomocą takich programów jest naprawdę bardzo łatwe, miłe i przyjemne, a efekty potrafią sympatycznie zaskoczyć.

Aby wygenerować własną skórę za pomocą tego typu programów wystarczy w większości przypadków otworzyć dowolną bitmapę (np. z ulubioną drużyną, zespołem muzycznym, zdjęciem kolegi/koleżanki czy swoim), a program sam zadba, aby przerobić ją na skórę, odpowiednio tnąc ją na poszczególne pliki oraz dodając niezbędne symbole graficzne i przełączniki (start/stop utworu, mono/stereo, paski przewijania, itp.). Niedoścignionym wzorem dla innych programów jest w tej dziedzinie Winamp Skin Maker v. 1.05 (Skinner). Potrafi on, oprócz dowolnego skalowania czy odwracania wczytanego obrazka, tworzyć w oparciu o tą samą bitmapę wiele skór różniących się wyglądem, a robi to korzystając z palety wzorców. Co więcej, paletę można także uzupełniać o wzorce zamieszczone na stronie autora.

Wersja zarejestrowana posiada jeszcze jeden bajer — jako nieliczny z programów potrafi, oprócz powłoki podstawowej, automatycznie generować skóry do Playlisty i Equalizera, czego "nie umie" większość innych programów.

Inną z przydatnych ciekawostek oferowanych przez Skinnera jest możliwość zapisywania stworzonego "skina" od razu jako spakowanego archiwum zip, co zapobiega zgubieniu jakiegoś elementu, a przede wszystkim zmniejsza objętość zajmowaną przez nasze i programu dzieło.

Teraz, gdy w ten czy inny sposób staliśmy się posiadaczami atrakcyjnej powłoki naszego WinAmpa, wystarczy przegrać stworzoną przez siebie skórę do katalogu Winamp/Skins, odpalić program, wcisnąć ALT — S i z menu, które pojawi się na ekranie, wybrać odpowiedni zestaw.

Teraz możemy już cieszyć oczy WinAmpem z rozneglizowaną Pamelą Anderson, albo, jak kto woli, zespołem Chicago Bulls, słuchając przy okazji jakiejś miłej muzyczki.

Na przykład Jerzego Michała.

WinAMP Skin Wizard 1.1
adres: http: //www geocities com/SouthBeach/6857
freeware
W Skinner 1 01
adres: http. //freethemes. task gda pl/editskins htm
freeware
Winamp Skin Maker v 1 05 (Skinner)
adres: http: //members. tripod. com/ajie_g/skinner htm
shareware

prenumerata

uwaga

Od listopada RESET i RESET CD wydawane są jako 1 pozycja pod nazwą RESET CD. (do pisma RESET dołączamy CD)

Wszyscy, którzy zaprenumerowali RESET + RESET CD, otrzymują od nas gratis dodatkową prenumeratę.

Jeżeli miałeś prenumeratę do maja, czerwca, – otrzymasz w prenumeracie dwa dodatkowe egzemplarze nowego RESET CD;
do lipca i dalej – otrzymasz 3 dodatkowe, kolejne egzemplarze RESET CD.

Reset

Prenumerata półroczna .....26 zł
Prenumerata roczna .....50 zł

Reset CD

1 wydanie: . . 9.90 zł
3 wydania: . .25 zł (zniżka 15%)
6 wydań: . . .45 zł (zniżka 25%)
12 wydań: . .77 zł (zniżka 35%)

pismo Reset wraz z CD

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 15 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer listopadowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć **do nas** do 15 października, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od grudnia. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem:

(022) 828-55-85.

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami.
Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu przez zamawiającego.

prenumerata przez Internet

Prenumeratę **Reset CD** możesz zamówić wysyłając swoje zgłoszenie pocztą elektroniczną na adres:

prenumer@reset.com.pl

Informacje, które musisz podać:

- Imię i nazwisko
- Dokładny adres
- Czas trwania prenumeraty (3, 6 lub 12 miesięcy)
- Od którego numeru rozpoczynasz prenumeratę

O zawartości **PŁYTY CD** czytaj na str. **6 – 7.**

Cena prenumeraty:

Prenumerata na 3 miesiące – 30 zł
Prenumerata na 6 miesięcy – 59 zł
Prenumerata na 12 miesięcy – 119zł

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, gdy otrzymasz pierwszy zamówiony egzemplarz (przesyłka za pobraniem).

Koszt przesyłki pokrywa redakcja.
Redakcja nie pokrywa jednorazowych kosztów pobrania, które wynoszą 5.5 zł.

Zamawiam prenumeratę*

Reset
MAGAZYN CYBER MIĘKULTURALNY

	1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
Reset			26 zł	50 zł
Reset CD	9.90 zł	25 zł	45 zł	77 zł

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2.50 zł /egz.,Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1 egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

prenumerata

Numery archiwalne

Posiadamy numery:

Reset 5,6,7,11,12/97
1,2,6,7,8,10,11,12/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9/99

2.50zł/egz.

W komplecie z RESET oraz RESET CD nr 1/99 okulary 3D.

Reset CD 2,3,4,5,6,8,9,10/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9/99

7zł/egz.

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Archiwalne numery możesz również zamówić wysyłając do nas obstalunek pocztą elektroniczną na adres:

prenumer@reset.com.pl

Reset 2.50 zł/egz.

Reset CD 7 zł/egz.

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, otrzymując zamówione egzemplarze (przesyłka za pobraniem).

Koszt przesyłki pokrywa redakcja. Redakcja nie pokrywa kosztów pobrania, które jednorazowo wynoszą 5.5 zł.

Wszelkie informacje o prenumeracie uzyskasz telefonując pod numer:

(0-22) 828 55 81

e-mail: prenumer@reset.com.pl

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) ..... (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Datownik .....

Podpis przyjmującego .....

Opłata zł .....

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) ..... (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Datownik .....

Podpis przyjmującego .....

Opłata zł .....

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) ..... (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Datownik .....

Podpis przyjmującego .....

Opłata zł .....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) ..... (Miejscowość)

Telefon .....

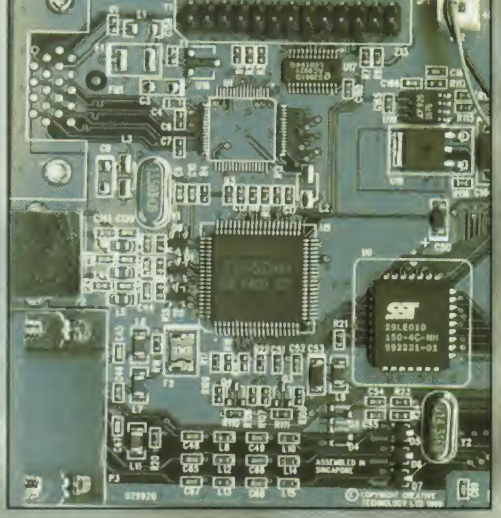
na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Datownik .....

Podpis przyjmującego .....

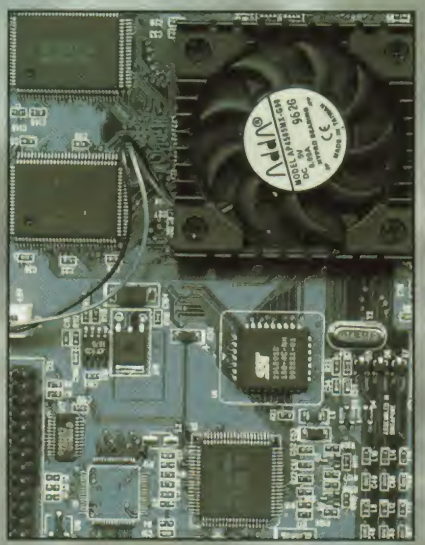
Opłata zł .....

Wszystko co chciałbyś wiedzieć o ustawieniach Biosu, ale bałeś się zapytać.



W BIOSIE płyty głównej zapisane są wszystkie ustawienia dotyczące współpracy ze sobą wszystkich elementów komputera. Umiejętne ustawienie parametrów pozwala na znaczne przyśpieszenie pracy systemu. Ponieważ poprzez nieumiejętną zmianę parametrów można w ekstremalnym przypadku uszkodzić dysk twardy, zasadą zmian powinno być: nie ruszamy niczego, czego przeznaczenia nie znamy.

Aby wejść do ustawień BIOSU podczas startu komputera trzymaj wciśnięty klawisz DEL. Słowo Enabled oznacza, że funkcja jest włączona, zaś Disabled, że wyłączona.



Bios Features Setup

Virus Warning / Anti-Virus Protection

Standardowe ustawienie: Disabled

Gdy funkcja jest włączona, BIOS ostrzega przed próbami zapisu danych w boot sektorze dysku twardego i tablicy partycji dysku. Pozwala to na częściową ochronę dysku przed wirusami komputerowymi. Włączenie tej funkcji może zakłócić pracę niektórych programów diagnostycznych i może spowodować kłopoty przy instalacji systemu operacyjnego Windows 95/98.

CPU Level 1 Cache / Internal Cache (CPU Level 2 Cache / External Cache)

Standardowe ustawienie: Enabled

Funkcja pozwala na włączenie lub wyłączenie L1 Cache (L2 Cache) procesora — wewnętrznej pamięci podręcznej (zewnętrznej pamięci podręcznej). Wyłączenie CPU Level 1 Cache (CPU Level 2 Cache) znacznie spowalnia pracę komputera.

CPU L2 Cache ECC Checking

Standardowe ustawienie: Disabled

Funkcja sprawdza, czy w pamięci L2Cache procesora nie pojawiają się błędy. Włączenie funkcji wpływa na stabilniejszą pracę systemu, niestety kosztem spadku szybkości pracy komputera.

Quick Power on Self Test

Standardowe ustawienie: Enabled

Włączenie tej funkcji skraca i pomija niektóre testy wykonywane przy starcie komputera przez BIOS płyty głównej. Wyłączenie funkcji przyśpiesza start systemu.

Boot Sequence

Możliwe ustawienia:
A, C, SCSI
C, A, SCSI
C, CD-ROM, A
CD-ROM, C, A
SCSI A, C
SCSI C, A
A, SCSI, C
LS/ZIP,C

Tu możesz ustawić w jakiej kolejności komputer ma szukać systemu operacyjnego.

Warto ustawić dysk twardy, na którym masz zainstalowany system operacyjny jako pierwszy w kolejce, co trochę przyśpieszy start komputera.

Swap Floppy Drive

Standardowe ustawienie: Disabled

Przydatna funkcja, gdy masz zamontowane w komputerze dwie stacje dysków. Jej włączenie zamienia numery stacji, tzn. pierwsza stacja dysków jest widziana przez system jako stacja B. druga stacja dysków jest widziana przez system jako stacja A.

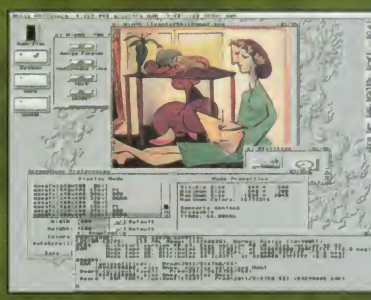
Boot Up Floppy Seek

Standardowe ustawienie: Disabled

Niemcy jako pierwsi zaprezentowali stacjonarny odtwarzacz plików mp3, o nazwie Oskar. Urządzenie można kupić w dwóch wersjach: złożonej za 789 marek lub do samodzielnego montażu za 479 marek.

Szefowie firmy Bitboys podali specyfikacje techniczne swoich układów graficznych G1200 i G2400. Potrafią one wyświetlić 1200 /2400 milionów texeli na sekundę, co czyni je najszybszymi kośćmi na świecie. Pierwsze karty na nich zmontowane mają pojawić się pod koniec roku.

Jeżeli czujesz się na siłach, możesz spróbować włamać się na stronę http://www.windows2000test.com. Jest to specjalny site stworzony przez Microsoft do testowania oprogramowania służącego zabezpieczaniu serwerów. Na wszystkich, którym uda się obejść zabezpieczenia, czekają wysokie nagrody.



30 dolarów kosztuje profesjonalny emulator Amiga Forever firmy Colanto, pracujący pod kontrolą systemu Win95/98/NT. Po instalacji otrzymujemy normalną Amigę OS z pamięcią ROM w wersji 1.3.

Na początku przyszłego roku Intel zamierza wypuścić nowe gniazdo pod procesor, zwane Socket 423. Będzie ono przeznaczone do obsługi procesorów PIII z zegarem powyżej 1 GH.

Firma FutureMark Software oskarżyła firmę AMD o nielegalne zoptymalizowanie kodu programu 3DmarkMax pod kątem procesora Athlon, co spowodowało znaczne zawyżenie wyników testów.

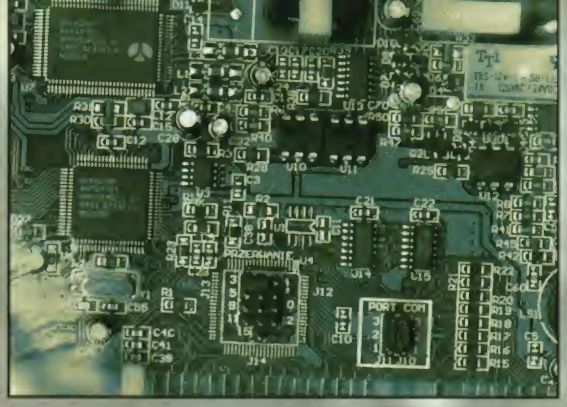
Firma Phoenix — jeden z największych producentów biosów do płyt głównych na świecie — zamierza oferować miejsce na reklamy, które miałyby pojawiać się przy starcie komputera.

Już ponad milion osób ściągnęło Word Perfecta — edytor tekstu rozdawany bezpłatnie przez firmę Corel i pracujący w systemie Linux. Niedługo do oferty darmowych programów dołączy Corel Draw.

Bill Gates zamierza do końca życia rozdać cały swój majątek, zostawiając swoim dzieciom tylko po 10 milionów dolarów. Reszta zostanie przeznaczona na finansowanie badań nad rakiem i AIDS.

Firma Empeg jako pierwsza wypuściła samochodowy odtwarzacz mp3. To kosztujące 1100 dolarów urządzenie ma pamięć mieszczącą 7000 utworów, co pozwoli na około 18 dni słuchania muzyki non stop.

Intel wycofuje się z produkcji oddzielnych układów do kart graficznych, chociaż ciągle będzie produkował chipsety do płyt głównych ze zintegrowaną grafiką. Jest to spowodowane kiepskimi wynikami sprzedaży układu i740.



Ta funkcja sprawdza, czy w komputerze zainstalowane są stacje dysków. Wyłącz ją by szybciej uruchomić komputer.

Boot Up NumLock Status

Standardowe ustawienie: Disabled

Funkcja włącza/wyłącza klawiaturę numeryczną przy starcie komputera.

Gate A20 Option

Możliwe ustawienia: Normal, Fast

Gate A20 jest odpowiedzialny za sposób adresowania pamięci powyżej 1 MB. Ustaw na Fast

IDE HDD Block Mode

Funkcja przyśpiesza transfer danych z dysku twardego. Ustaw na Enabled. Jeżeli używasz Windows NT ustaw na disabled.

Typemate Rate Setting

Włączasz kontrolę nad szybkością powtarzania znaku po naciśnięciu i przytrzymaniu klawisza

Typematic Rate (Chaes/sec)

Możliwe ustawienia: 6, 8, 10, 12, 15, 20, 24, 30

Jeżeli włączyłeś Typematic Rate Setting, to tu ustawiasz szybkość powtarzania znaku (w znakach na sekundę) po naciśnięciu i przytrzymaniu klawisza

Typematic Rate Delay (Msec)

Możliwe ustawienia: 250, 500, 750, 1000

Jeżeli włączyłeś Typematic Rate Setting, to tu ustawiasz po jakim czasie klawiatura ma zacząć powtarzać znak po naciśnięciu i przytrzymaniu klawisza

Security Option

Możliwe ustawienia: System, Setup

Jeżeli wpiszesz hasło w Password Setting, to tu ustawiasz kiedy masz podać hasło, przy wejściu do komputera czy przy wejściu do Setupu.

PCI/VGA Palette Snoop

Możliwe ustawienia: Enabled, Disabled

Funkcja jest przydatna, gdy używasz dodatkowej karty MPEG podłączonej do karty VGA przez złącze Feature Connector. Koryguje błędne wyświetlanie kolorów.

Assign IRQ for VGA

Możliwe ustawienia: Enabled, Disabled

Ta funkcja rezerwuje przerwanie do wykorzystania przez kartę graficzną.

Praktycznie wszystkie nowe karty graficzne potrzebują przerwania (IRQ) do poprawnej pracy.

Wyłączenie tej opcji wpływa niekorzystnie na pracę karty graficznej i na wydajność całego systemu.

Ustaw Enabled

OS2 select for DRAM >64 MB

Możliwe ustawienia: Enabled, Disabled

Włącz tę opcję gdy masz zainstalowany system OS2 i masz zainstalowane powyżej 64 MB pamięci RAM w komputerze.

HDD SMART Capability

Ta funkcja włącza/wyłącza technologię S.M.A.R.T w twardym dysku (o ile dysk ma taką mozliwość) S.M.A.R.T. stara się przewidzieć uszkodzenie dysku twardego, zanim ono faktycznie nastąpi.

Report No FDD for Win9x

Możliwe ustawienia Enabled, Disabled

Ustaw Enabled gdy nie masz zamontowanej w komputerze stacji dyskietek, a używasz Win95/98

Video Bios Shadowing

Włączenie tej funkcji przyśpiesza dostęp do BIOSU karty graficznej poprzez skopiowanie go do pamięci RAM. Nie wpływa to jednak na wzrost szybkości komputera, ponieważ od dawna większość systemów operacyjnych komunikuje się z kartą graficzną z pominięciem BIOSU karty. Najlepiej ustawić na Disabled.

Shadowing adress ranges (xxxx-xxxx Shadow)

Jeżeli masz w komputerze zamontowaną dodatkową kartę graficzną, to tu możesz ustawić jaki przedział pamięci tej karty ma być przekopiowany do pamięci operacyjnej. Nie ma sensu jej włączać, gdy używasz Windows 95/98 i masz zainstalowane odpowiednie sterowniki.

Najlepiej ustawić na Disabled.

Chipset Features Setup

SDRAM CAS Latency Time

Możliwe ustawienia: 2,3

Tutaj ustawiasz przerwę pomiędzy odczytem i zapisem danych w pamięci operacyjnej komputera.

Wybierz 2, jeżeli chcesz zwiększyć szybkość pracy komputera.

Uwaga! Gdy system pracuje niestabilnie, zwiększ wartość do 3.

SDRAM Precharge Control

Ta funkcja wpływa na szybkość odczytu przez procesor danych z pamięci operacyjnej.

Włączenie funkcji zwiększa szybkość pracy komputera.

DRAM Data Integrity Mode

Standardowe ustawienie: Non ECC

Ustawienie tej funkcji zależy od rodzaju pamięci zamontowanych w komputerze. Jeżeli używasz pamięci z kontrolą parzystości (ECC) ustaw ECC, w przeciwnym wypadku ustaw NonECC.

System Bios Cacheable
Możliwe ustawienia: Enabled, Disabled
Standardowe ustawienie: Disabled
Włączenie tej funkcji przyśpiesza dostęp do BIOSU płyty głównej poprzez wykorzystanie Cache 2 poziomu procesora. Nie wpływa to jednak na wzrost szybkości komputera, ponieważ większość systemów operacyjnych rzadko odwołuje się do ustawień BIOSU. Najlepiej ustawić na Disabled

Video Bios Cacheable
Możliwe ustawienia: Enabled, Disabled
Standardowe ustawienie: Disabled
Włączenie tej funkcji przyśpiesza dostęp do BIOSU karty graficznej poprzez wykorzystanie Cache 2 poziomu procesora. Nie wpływa to jednak na wzrost szybkości komputera, ponieważ od dawna większość systemów operacyjnych komunikuje się z kartą graficzną z pominięciem BIOSU karty. Najlepiej ustawić na Disabled

Video RAM cacheable
Standardowe ustawienie: Disabled
Włączenie tej funkcji przyśpiesza dostęp do pamięci karty graficznej poprzez wykorzystanie Cache 2 poziomu procesora. Nie wpływa to jednak na wzrost szybkości komputera ponieważ:
przepustowość większości pamięci RAM kart graficznych wynosi ok. 1,6 GB/s.,
przepustowość większości pamięci SDRAM komputera wynosi ok.0,8 GB/s
przepustowość pamięci L2 Cache procesora PII 500 wynosi ok. 2,0 Gb/s
więc o wiele lepiej jest wyłączyć tę funkcję (Disabled) i przeznaczyć całą pamięć L2 jako cache pamięci SDRAM komputera.

8 Bit IO Recovery Time
Możliwe ustawienia: NA, 8, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Tu ustawiasz szybkość komunikacji z 8 bitową kartą ISA. Najszybsze ustawienie: NA. Jeżeli masz kłopoty z kartą, to musisz zwiększyć wartość ustawienia.

16 Bit IO Recovery Time
Możliwe ustawienia: NA, 4, 1, 2, 3
Tu ustawiasz szybkość komunikacji z 16 bitową kartą ISA. Najszybsze ustawienie: NA. Jeżeli masz kłopoty z kartą, to musisz zwiększyć wartość ustawienia.

Memory Hole At 15M-16M
Standardowe ustawienie Disabled
Niektóre karty ISA rezerwują sobie ten przedział pamięci do poprawnej pracy. Jeżeli nie używasz jakiejś bardzo nietypowej karty, ustaw Disabled

Passive Release
Funkcja steruje przepływem informacji między procesorem a szyną PCI.
Ustaw Enabled dla poprawienia szybkości pracy komputera.

Delayed Transaction
Funkcja steruje przepływem informacji między procesorem a szyną PCI.
Ustaw Enabled dla poprawienia szybkości pracy komputera.

PCI 2.1 compilance
Możliwe ustawienia Enabled, Disabled
Funkcja steruje przepływem informacji między procesorem a szyną PCI.
Ustaw Enabled dla poprawienia szybkości pracy komputera.

AGP Aprotura Size
Możliwe ustawienia: 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256
Tutaj ustawiasz maksymalną wielkość pamięci, jaką może wykorzystać karta graficzna do przechowywania tekstur. Najlepiej ustawić połowę zamontowanej pamięci operacyjnej.

Sperad Spectrum Modulated
Możliwe ustawienia Enabled, Disabled
Ta funkcja redukuje impuls elektromagnetyczny (EMI) generowany przez płytę główną komputera, mogący zakłócić pracę innych urządzeń elektronicznych. Jeżeli nie masz z tym kłopotu to ustaw Disabled

Auto Detect DIMM/PCI Clk
Możliwe ustawienia Enabled, Disabled
Funkcja podobna do opisanej poprzednio. Ustaw Disabled

PnP/PCI Configuration

PnP OS Installed
Możliwe ustawienia Yes, No
Jeżeli używasz systemu operacyjnego który posiada funkcje PnP (np. Windows 95/98) wybierz Yes, co pozwoli na zarządzanie kartami PnP przez system operacyjny. Gdy wybierzesz No, wtedy ustawieniami kartami PnP będzie zarządzał BIOS komputera.

Reset Configuration Data/ Force Update ESCD
Możliwe ustawienia Enabled, Disabled
Standardowe ustawienie Disabled.
ESCD jest miejscem, gdzie BIOS przechowuje informacje o wykorzystywanych IRQ (przerwaniach), DMA systemu. Włącz tę funkcję, jeżeli instalujesz nową kartę w komputerze. Po odświeżeniu zawartości ESCD BIOS automatycznie przestawi ją na Disabled.

Resources Controlled By
Możliwe ustawienia Auto, Manual
Jeżeli wybierzesz Auto, BIOS komputera sam przydzieli IRQ (przerwanie) i DMA dla każdego urządzenia w komputerze. Jeżeli chcesz zrobić to ręcznie to ustaw Manual.

Assign IRQ for USB
Możliwe ustawienia Enabled, Disabled
Włączenie funkcji rezerwuje przerwanie do wykorzystania przez urządzenia USB.
Ustaw Enabled gdy używasz portu USB.

Lesio

Najszybszą nagrywarką CDRW może pochwalić się firma Smart and Friendly. Urządzenie pod nazwą CD Rocket Mach 12 nagrywa CD z 12 krotną prędkością, czyli płytę otrzymujemy już po 5 minutach. Cena tego sprzętu ma wynieść około 400 USD.

John C. Shepard z 22 letnim komputerem MITS Altair 8800b zwyciężył w konkursie na posiadacza najstarszego komputera firmy DELL. Za przywiązanie do marki, DELL ofiarował zwycięzcy komputery warte 15 tys. dolarów (notebook, serwer i komputer klasy desktop).

Już ponad milion sto tysięcy osób bierze udział w projekcie SETI@home, mającym na celu poszukiwanie cywilizacji pozaziemskiej. Udział w przedsięwzięciu polega na zainstalowaniu wygaszacza ekranu, który włączając się analizuje dane pobrane ze strony Seti@home. Jeżeli chcesz się przyłączyć, możesz zarejestrować się na stronie http://setiathome.ssl.berkeley.edu/.

Po oszałamiającym sukcesie Tamagotchi przyszła kolej na AIBO — psa-robota wyprodukowanego przez koncern Sony. W odpowiedzi na duże zainteresowanie klientów (sprzedano już 5000 sztuk cyberpsiaków w cenie 2200 dolców za każdego) firma ma zamiar rozszerzyć asortyment tego typu zabawek.

Do końca roku Intel zamierza wypuścić kilka modyfikacji procesora PIII 600 Mhz. PIII 600 B będzie pracował z FSB 133 MHz, PIII 600 E będzie miał pamięć cache umieszczoną w procesorze, zaś PIII 600 EB będzie połączeniem tych modeli.

S3 puściła farbę na temat następcy kości Savage 4. 128 bitowy układ zwany Savage 2000 będzie wykonany w technologii 0.18 mikrona i taktowany zegarem 350 MHz. W porównaniu do Savage 4 dodano m.in. poczwórne teksturowanie i bump mapping w wersji environmental.

Nvidia także ogłosiła specyfikację swojego najnowszego procesora graficznego GeForce 256, zwanego dawniej NV10. Układ oferuje 256 bitowy rendering, potrafi wyświetlić 15 milionów trójkątów na sekundę. Ma 32 bitowe teksturowanie i, jak wyraził się o nim twórca Quake III, jest to najszybszy układ, jaki miał okazję przetestować.

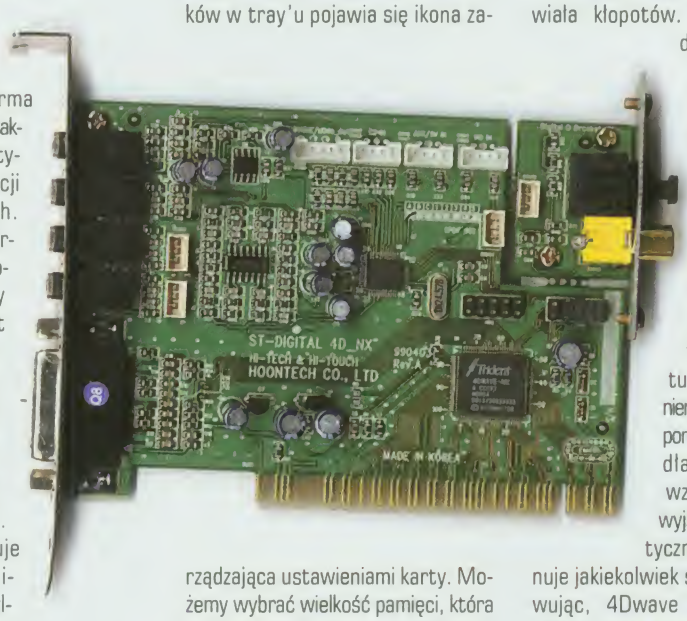
Największy producent lodówek do procesorów, firma Kryotech, zamierza sprzedawać komputer z procesorem Athlon. Dzięki obniżeniu temperatury do -40°C procesor działa stabilnie po podkręceniu do 800 MHz. Cena zestawu ma wynosić 2200 dolarów.

Na naszym cedeku po raz drugi (i chyba na stałe) zagościł serwis Benchmark3D. Polecamy tą stronę m.in. dlatego, że posiadają stały dział pomocy technicznej. Po nowinki należy zaś skoczyć pod adres www.benchmark.ceti.com.pl

4D Wave - NX; Audio Blade 320
Power Shot A5
Ultramedia
ul. Chłodna 11 00-891 Warszawa
tel: 654-61-22/ 23/ 24
www. ultramedia. com. pl
3D Blaster TnT 2 Ultra;
Fideltronik Hermes FT560
Action
ul. Jana Kazimierza 46/54
01-248 Warszawa
tel. 877-06-12 fax. 877-06-20
www: http: //www. action. com. pl
Diamond Viper Stealth III 540
Cadena Systems
ul. Skierniewicka 16/20
01-232 Warszawa
tel. 632 25 41, 632 21 33
www. cadena. com. pl
Elsa 3D Revelator
TCH COMPONENTS S.A.
Al. Krakowska 110/114 02-256 Warszawa
tel. 868 -22-25 fax. 868-22-52
www.tch.com.pl

4D WAVE – NX

Trident był kiedyś jednym z największych producentów tanich układów do kart graficznych. Konkurencja na tym rynku jest jednak na tyle silna, że firma zaczęła produkować także układy wykorzystywane w produkcji kart muzycznych. Karta 4DWave Nx firmy Hoontech wykorzystuje najnowszy procesor Trident 4DWave z zaimplementowaną technologią Qsound3D, pozwalającą na bardzo dokładne pozycjonowanie dźwięku w grach 3D. 4DWave obsługuje dwie pary głośników – przednie i tylne. Na karcie zamontowane są cztery gniazda do podłączenia dźwięku z czterech niezależnych źródeł: modemu, 2 napędów CD i karty TV. Ciekawym rozwiązaniem jest dołączenie oddzielnego, pełnego wyjścia cyfrowego w standardzie SPDIF i wyjścia światłowodowego. Płytkę z wyjściami cyfrowymi trzeba, co ciekawe, odłamać i przymocować z tyłu do obudowy komputera. Po instalacji sterowników w tray'u pojawia się ikona zarządzająca ustawieniami karty. Możemy wybrać wielkość pamięci, która będzie wykorzystywana do przechowywania sampli (maksymalnie 6 MB), załadować nowe próbki dźwiękowe i ustawić głośność oddzielnie dla tylnych i przednich głośników.



Ustawienia funkcji 3D nie są zbyt rozbudowane, pozwalają na wybranie jednego rodzaju efektów dla gier nie obsługujących EAX (standard pozycjonowania dźwięku 3D w grach), ustawienie jakości dźwięku i włączenie obsługi głośników z subwooferem. Wszystkie ustawienia z tej zakładki działają tylko w grach wykorzystujących DirectSound 2D/3D.

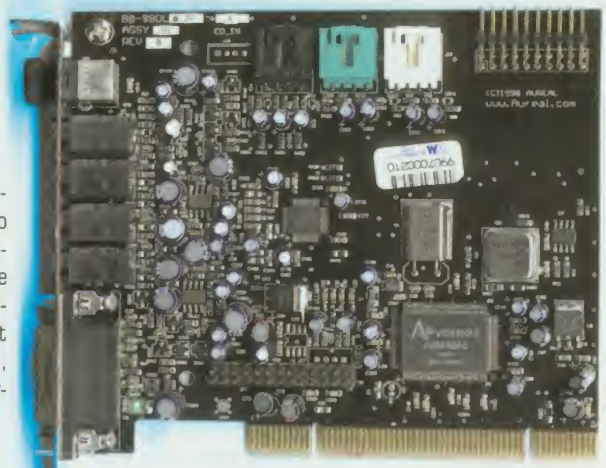
Podczas testów karta nie sprawiała kłopotów. Pozycjonowanie dźwięku było dobre, może nie tak dobre jak w SB Live, ale na pewno lepsze od kart wykorzystujących układ Aureal Vortex 1. 4DWave również dobrze radzi sobie z odtwarzaniem efektu Dopplera (opóźnienie dźwięku w skutek poruszania się jego źródła). Podłączenie wzmacniacza przez wyjście cyfrowe praktycznie w 100% eliminuje jakiekolwiek szumy. Podsumowując, 4Dwave jest produktem udanym i mogę śmiało go polecić wszystkim, którzy szukają dobrej, niezbyt drogiej karty muzycznej.

LESIO

CENA KARTY BEZ WYJŚCIA CYFROWEGO: 189 ZŁ Z VAT
CENA KARTY Z WYJŚCIEM CYFROWYM: 205 ZŁ Z VAT

AUDIO BLADE 320

Audio Blade 320 firmy Winmax jest drugą testowaną przeze mnie kartą muzyczną wykorzystującą układ Vortex 2 firmy Aureal. Będąc bezpośrednim konkurentem SB LIVE oferuje znacznie większe możliwości przestrzennego generowania dźwięku, przy zbliżonej cenie. Pozwala na jego pełny rendering, tzn. procesor śledzi falę akustyczną, liczy załamania i odbicia fali od obiektów i dopiero na tej podstawie generuje dźwięk. Karta SB Live ma w zamian za to zdefiniowanych kilkadziesiąt rodzajów pomieszczeń, a gra może dodatkowo wpływać na zmianę dźwięku w pomieszczeniu poprzez weryfikację niektórych parametrów opisujących pomieszczenie. Nie jest to jednak prawdziwy rendering.



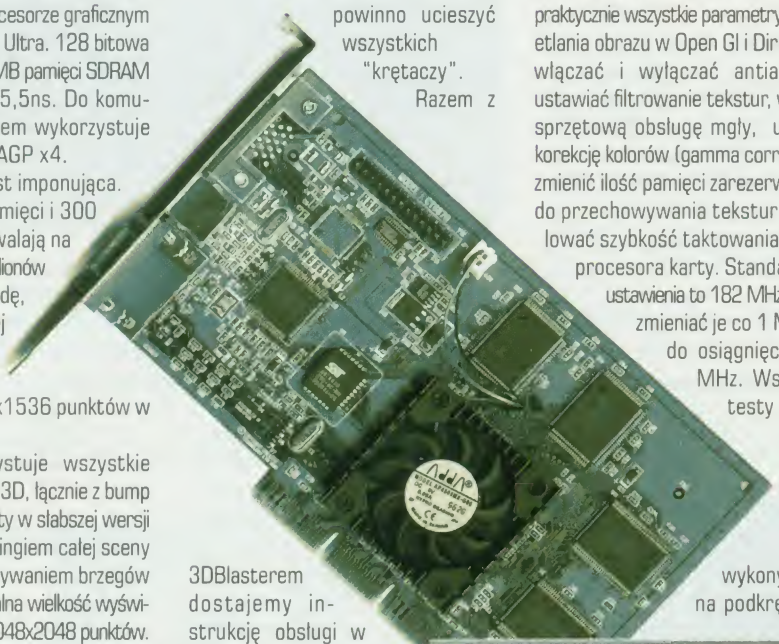
Układ Vortex 2 ma 64-głosową polifonię rozszerzalną programowo do 320 głosów. Śledzi do 16 niezależnych fal akustycznych i do 60 odbić dźwięku. Potrafi generować dźwięk w standardzie AC3, przez co doskonale współpracuje z programowymi dekoderami DVD. Z tyłu karty umieszczono wyjścia do podłączenia dwóch par głośników (przednich i tylnych), wyjście światłowodowe i wyjście do podłączenia zewnętrznego urządzenia midi lub joysticka. Po instala-

3D BLASTER TNT 2 ULTRA

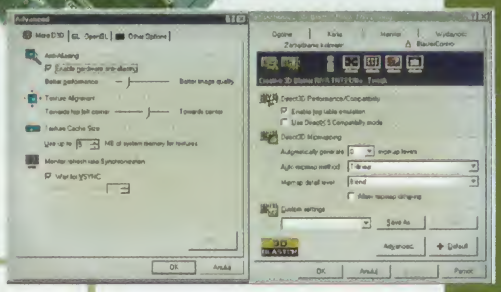
Wreszcie otrzymaliśmy do testów kartę 3DBlaster firmy Creative, opartą na najszybszym procesorze graficznym firmy Nvidia - TnT 2 Ultra. 128 bitowa karta obsługuje 32 MB pamięci SDRAM o czasie dostępu 5,5ns. Do komunikacji z procesorem wykorzystuje szynę AGPx2 lub AGP x4.

Jej szybkość jest imponująca. Bardzo szybkie pamięci i 300 MHz Ramdac pozwalają na narysowanie do 9 milionów trójkątów na sekundę, przy maksymalnej rozdzielczości obrazu wynoszącej 2048x1536 punktów w 32 bitach.

Karta wykorzystuje wszystkie nowoczesne efekty 3D, łącznie z bump mappingiem (niestety w słabszej wersji emboss) i antialiasingiem całej sceny (sprzętowym rozmywaniem brzegów obiektów). Maksymalna wielkość wyświetlanej tekstury to 2048x2048 punktów. Układ TnT 2 Ultra w pełni współpracuje z programami wykorzystującymi standard OpenGL/Direct 3D. Dodatkowo posiada sprzętową kompensację ruchu przy odtwarzaniu filmów DVD. Zamontowane wyjście TV pozwala na wyświetlenie obrazu na telewizorze w rozdzielczości 800x600 punktów. Główny układ chłodzony jest przez wentylator, co powinno ucieszyć wszystkich "krętaczy".



Razem z 3DBlasterem dostajemy instrukcję obsługi w języku polskim i dwie gry: ROLLERCACAGE i EXPANDABLE. Po instalacji sterowników, w prawym dolnym rogu ekranu pojawia się ikona pozwalająca na szybki dostęp do ustawień 3DBlastera.



cji sterowników w tray'u pojawia się znaczek X wywołujący okno pozwalające na ingerencję w ustawienia karty. Definiujemy tam między innymi liczbę podłączonych głośników (2, 4 lub słuchawki). Przy 4 głośnikach można dodatkowo wybrać tryb pracy stereo lub quadro. W oknie efektów wybieramy dodatkowo dwa z 8 efektów specjalnych: delay, room reverb, chamber reverb, hall reverb, chorus, flange, distortion, wah-wah. Do zmiany barwy dźwięku służy wbudowany equalizer, który oprócz zdefiniowanych ustawień: rock, clasical, pop, jazz, dance pozwala na tworzenie i zapamiętanie własnych ustawień, oddzielnie dla lewego i prawego kanału. Dodane oprogramowanie demonstracyjne bardzo dobrze prezentuje wszystkie możliwości karty. Największe wrażenie zrobił na mnie spacer po wirtualnym mieszkaniu. Dźwięk w każdym pokoju jest inny, zmienia się w zależności od odległości od źródła, liczby przedmiotów w pokoju itp.

W grach (szczególnie obsługujących standard A3D) Audio Blade sprawuje się bardzo dobrze. Generowane efekty są znakomite, pozycjonowanie dźwięku bez zarzutu, aż miło posłuchać. Niestety, ostatnie doniesienia prasowe nie są zbyt optymistyczne dla kart wykorzystujących układy Vortex. Microsoft kupił technologię stosowaną przez Creative w kartach SB Live i zamierza ją umieścić w następnej wersji sterowników DirectX. Mam nadzieję, że producentom gier będzie się jednak chciało pisać sterowniki obsługujące standard A3D, bo nie ma nic zdrowszego w biznesie, niż konkurencja.

LESIO

CENA KARTY 412 ZŁ Z VAT

Program konfiguracyjny umożliwia bardzo dużą w nie ingerencję. Możemy zmieniać praktycznie wszystkie parametry wyświetlania obrazu w Open Gl i Direct 3D: włączać i wyłączać antialiasing, ustawiać filtrowanie tekstur, włączać sprzętową obsługę mgły, ustawić korekcję kolorów (gamma correction), zmienić ilość pamięci zarezerwowaną do przechowywania tekstur i regulować szybkość taktowania zegara procesora karty. Standardowe ustawienia to 182 MHz, można zmieniać je co 1 MHz, aż do osiągnięcia 201 MHz. Wszystkie testy wykonywałem na podkręconym układzie (wzrost prędkości karty od 5 do 10 %) i nie zanotowałem ani jednego przypadku zawieszenia się komputera.

Bardzo ciekawą funkcją obsługiwaną przez TnT2 jest wirtualny desktop, co znaczy, że pulpit Windows może być większy niż rozdzielczość karty, więc na monitorze wyświetlana jest tylko jego część.

Dołączone oprogramowanie Colorific pozwala na bardzo dokładne skalibrowanie 3DBlastera z posiadanym monitorem, co powoduje, że jakości wyświetlanego obrazu nie można niczego zarzucić, a nasycenie kolorów jest doskonałe. Jeżeli poszukujesz bardzo szybkiej karty graficznej, to 3Dblaster TnT2 Ultra spełni wszystkie twoje wymagania.

Lesio

CENA KARTY: 850 ZŁ Z VAT

Wszystkie testy były wykonywane w 32 bitach, przy włączeniu wszystkich możliwych ustawień i ustawieniu zegara na 201 MHz

3DMARK Max

800x600	4888
1024x768	4066
1280x1024	2346
1600x1200	1696

TRITANIUM 3D v.1.30

800x600	33,6 fps
1024x768	27,0 fps
1280x1024	22,3 fps
1600x1200	16,6 fps

TRITANIUM OPENGL v,1.30

800x600	35,1 fps
1024x768	34,8fps
1280x1024	34,6 fps
1600x1200	33,3 fps

QUAKE 3 v. 1.08

800x600	45,6 fps
1024x768	31,0 fps
1280x960	18,6 fps
1600x1200	13,7 fps

UNREAL

800x600	40,95 fps
1024x768	31,79 fps
1280x1024	18,34 fps
1600x1200	13,74 fps

QUAKE 2

800x600	71,0 fps
1024x768	48,0 fps
1600x1200	21,4 fps

KINGPIN

800x600	38,0fps
1024x768	32,9fps
1600x1200	17,6 fps

HALF LIFE

800x600	26,879 fps
1024x768	26,701 fps

POWER SHOT A5

Coraz lepsze i tańsze urządzenia cyfrowe powoli wdzierają się na rynek popularnych aparatów fotograficznych. Chociaż są znacznie droższe, to wyższą cenę rekompensują bardzo rozbudowanymi możliwościami. Mają jeszcze jedną przewagę - nie musimy wydawać pieniędzy na filmy i odbitki.

Od niedawna Canon ma w swojej ofercie aparat cyfrowy Power Shot A5. Z wyglądu przypomina on zwykły aparat fotograficzny. Matryca CCD składająca się z 810 000 punktów pozwala na wykonanie zdjęcia w maksymalnej rozdzielczości 1024x768 punktów. Zdjęcia zapisywane są na dołączonej karcie typu Compact Flash o pojemności 4 MB (w sprzedaży znajdują się również wersje 8 i 15 MB) i w zależności od ustawionego trybu kompresji zajmują od 85 KB do 940 KB jedno. Obiektyw 5 mm pozwala na robienie zdjęć min. z odległości 0,5 m. Aparat posiada wbudowany autofocus, zaś dodatkowy tryb makro umożliwia robienie zdjęć z odległości 5 cm.

Tak jak w analogowych aparatach fotograficznych, Power Shot dysponuje wbudowaną automatyczną lampą błyskową, redukcją czerwonych

DIAMOND VIPER STEALTH III 540

Po niepowodzeniu układu Savage, firma S3 duże nadzieje wiązała z jego ulepszoną wersją - Savage 4. Układ wyprodukowano w kilku wersjach, my do testów dostaliśmy między innymi kartę zbudowaną na jego najmocniejszej wersji - Savage 4 PRO. Viper Stealth 540 jest 128 bitową kartą graficzną, obsługującą 32 MB pamięci SDRAM. Do komunikacji wykorzystuje ona szynę AGPx2 lub AGPx4. Maksymalna rozdzielczość obrazu to 1920x1200 punktów w 32 bitach. Ramdac taktowany jest zegarem 300 MHz, zaś sam procesor 125 MHz, co pozwala na wyświetlenie 8 milionów trójkątów na sekundę. Maksymalna wielkość obsługiwanej tekstury to 2048x2048 punktów. Specjalny tryb kompresji tekstur S3TC (ma być wykorzystany także w układzie Voodoo 4) pozwala na bardzo szybkie przesyłanie danych między kartą a procesorem. Podobnie jak konkurencja, Savage 4 Pro obsługuje wszystkie dostępne efekty 3D, ma 32 bitowy rendering, antialiasing całej strony, bump mapping, kompresję ruchu i korekcję przeźroczystości obiektów przy wyświetlaniu filmów DVD, oraz wsparcie dla standardu DirectX i Open GL.

Po załadowaniu sterowników w oknie właściwości pojawia się nowa zakładka, pozwalająca na włączenie panelu kontrolnego. Diamond inaczej niż konkurencja podszedł do sprawy regulacji ustawień karty. Na początku możemy wyregulować jedynie korekcję kolorów (gamma correction). Ustawienia wyświetlania obrazu w standardzie OpenGL i Direct 3D nie są dostępne. Sterowniki monitorują za to każdą próbę uruchomienia gry wykorzystującej DirectX lub OpenGl i zakładają dla niej osobny profil, co pozwala na ustawienie parametrów obsługi oddzielnie dla każdego programu (włączenie obsługi mgły, ustawienie filtrowania tekstur itp.). Podczas testów Stealth doskonale sobie radził w trybie Direct 3D, natomiast miał duże kłopoty w trybie OpenGL. Źle wyświetlał tekstury w grach KINGPIN i HALF-LIFE, a dema TRITANIUM w ogóle nie dało się uruchomić. Może pomogą coś nowe sterowniki do karty, które miały ukazać się pod koniec września. Za to pełnię swoich możliwości Savage 4 pokazał w grze UNREAL, która zawiera dedykowane sterowniki do obsługi tego układu. Szybkość kompresji S3TC najlepiej widać na dołączonym do karty demie S3 Savage Island, gdzie wyświetlanych jest jednocześnie bardzo dużo wysokiej jakości tekstur.

Podsumowując - jak narazie błędy w OpenGL są dyskwalifikujące, lecz z drugiej strony za taką cenę nie można kupić żadnej innej karty graficznej o podobnych możliwościach.

Lesio

Testy przeprowadzono w 32 bitach przy włączonych wszystkich opcjach

3DMARK Max

800x600	2813
1024x768	1950
1280x1024	1013
1600x1200	720

TRITANIUM DIRECT 3D

800x600	27,0 fps
1024x768	20,5 fps
1280x1024	11,7 fps
1600x1200	8,2 fps

QUAKE 3

800x600	30,8 fps
1024x768	17,2 fps
1280x960	9,9 fps
1600x1200	9,6 fps

UNREALk

800x600	25,54 fps
1024x768	21,48 fps

HALF LIFE

800x600	8,735 fps
1024x768	6,258 fps

KINGPIN

800x600	30,2 fps
1024x768	19,4fps

CENA KARTY 450 ZŁ Z VAT

oczu, miernikiem naładowania baterii i datownikiem. Z tyłu aparatu znajduje się 2-calowy aktywny wyświetlacz LCD. Może on służyć jako celownik, gdy chcemy zrobić zdjęcie ponad tłumem, zaś normalnie używa się go do przeglądania zrobionych zdjęć i do nawigowania po menu aparatu. Jest ono bardzo rozbudowane, pozwala na ustawienie min. rozdzielczości i jakości robionych zdjęć (trzy tryby), skasowanie zdjęcia oraz włączenie panoramy. Tryb ten skleja 4 kolejne zdjęcia w pionową lub poziomą wstęgę lub tworzy tapetę 2x2 zdjęcia.

Razem z Power Shotem dostajemy ładowarkę do akumulatorów, kable połączeniowe oraz oprogramowanie do edycji zdjęć i do składu panoramy. Sterowniki pracują w standardzie TWAIN (używanym m.in. przez wszystkie skanery), więc aparat "dogada się" ze wszystkimi programami graficznymi. Przesyłanie zdjęć do komputera przebiega z szybkością ok. 2 minut /zdjęcie. Power Shot posiada dodatkowe wyjście TV, pozwalające na bezpośrednie oglądanie fotek na ekranie telewizora.

Podczas testów zauważyłem jedną wadę. Po naciśnięciu migawki aparat miał około pół sekundy opóźnienia, zanim wykonał zdjęcie, co czasem powodowało, że obiekt, który chciałem sfotografować, zdążył się przesunąć. Za to jakość robionych fotografii jest bez zarzutu - odwzorowanie kolorów i ostrość nie różnią się niczym od zdjęć klasycznych. Kiedy zrobiłem koleżance zdjęcia na jej ślubie i wydrukowałem je na papierze Photo, nikt nie zauważył różnicy między zdjęciem z aparatu analogowego, a zdjęciem z Power Shota. Słowem, jest to bardzo dobre urządzenie, niestety na razie zbyt drogie dla przeciętnego użytkownika. Trzeba jeszcze trochę poczekać na spadek cen.

Lesio

DANE APARATU:
OGNISKOWA: 35 MM
MIGAWKA 1/750 S -1/6 S
PRZESŁONA 2,5-11
MATRYCA 810 000 PUNKTÓW
WYJŚCIA: SZEREGOWE PC I TV
CZUŁOŚĆ ISO: 100-400
PAMIĘĆ: WYMIENNE KARTY COMPACT FLASH 4,8,15 MB
CENA OK. 4000 ZŁ Z VAT

ELSA 3D REVELATOR

Próby uzyskania trójwymiarowego obrazu na ekranie telewizora zaczęły się w połowie lat 70. Był on wyświetlany jednocześnie dla obu oczu, a do zaobserwowania efektu 3D potrzebne były specjalne okulary z zielonym i czerwonym filtrem. Efekt był zachęcający i zaczęto nawet kręcić filmy w tym systemie.

Firma Elsa podeszła do tematu trochę inaczej, konstruując okulary 3D Revelator. Sposób ich działania jest bardzo prosty. Monitor wyświetla obraz na przemian dla lewego i prawego oka, a umieszczone w okularach panele LCD zasłaniają na przemian również lewe i prawe oko. Maksymalna rozdzielczość wyświetlanego obrazu nie może przekroczyć 1280x1024 punktów przy odświeżaniu 140 Hz.

Okulary działają z każdą grą wykorzystującą technologię Direct3D i efekt jest po prostu niesamowity. Obraz posiada trójwymiarową głębię, jest ostry i nie migocze, nawet przy ustawieniu odświeżania na 75 Hz (zalecane jest 120 Hz).

Dołączone oprogramowanie pozwala na ustawienie optymalnej odległości, z jakiej powinniśmy patrzeć w monitor, umożliwia również zaplanowanie sceny przed (co daje efekt wychodzenia obiektów z ekranu) lub w głębi monitora. Wybieramy także sposób zsynchronizowania okularów z monitorem.

Sprzedawane są one w dwóch wersjach: tańszej, podłączanej do komputera kablem, i droższej, na podczerwień. 3D Revelator testowałem na wielu grach, na wszystkich z doskonałym efektem. Nawet stare tytuły uzyskują nową jakość, a grając w HALF-LIFE lub QUAKE w nocy, z założonymi słuchawkami na uszy, naprawdę czułem klimat osaczenia. Również w ALIEN VS. PREDATOR jest parę momentów, w których można się przestraszyć, szczególnie gdy Obcy przypuści niespodziewany atak. Jedyny kłopot związany jest z celowaniem - celownik jest dwuwymiarowy i ciężko jest kogoś trafić.

Przetestowałem okulary na kilku moich znajomych i na każdym z nich wywarły one duże wrażenie. Gdy je oddałem, gry zrobiły się jakieś płaskie i bez życia. Niestety, 3D Revelator działa tylko z kartami graficznymi wyposażonymi w układ TnT, RnT2 i TnT2 Ultra, co stanowi dużą zachętę, by taki sprzęt kupić.

Lesio

CENA OK. 450 ZŁ Z VAT

MODEM FIDELTRONIK HERMES FT560

Hasłem "Inny Modem" firma Fideltronik reklamuje modem Hermes FT 560.

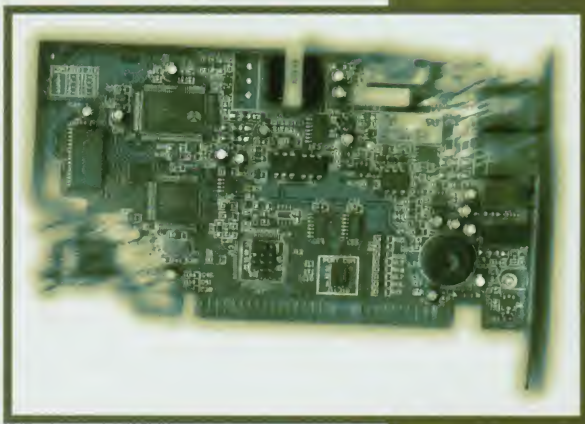
Jest to zwykły fax modem w standardzie ISA, zbudowany na układach firmy Rockwell. Obsługuje standard V90 i k56 flex, (max. szybkość 56 000 bps). Posiada sprzętową korekcję błędów V42 i kompresję V42Bis.

Hermes ma dwie przydatne funkcje. Pierwsza z nich, Voice, pozwala na wykorzystanie go jako automatycznej sekretarki, druga, Audiospain, umożliwia jednoczesną rozmowę i przesyłanie danych, co jest potrzebne przy wykorzystywaniu go jako internetowego telefonu.

Z modemem dostajemy dyskietkę ze sterownikami i bardzo porządnie napisaną instrukcję obsługi. Krok po kroku opisano w niej instalację urządzenia i konfigurację połączenia z internetem przez łącza TP S.A. Przed instalacją musimy za pomocą zworek ustawić port i przerwanie, które będą wykorzystane przez modem. Następnie dwukrotnie uruchamiamy funkcję dodaj nowy sprzęt (za pierwszym razem wykrywa się port komunikacyjny) i instalujemy sterowniki. Podczas pracy Hermes łączył się z internetem z prędkością 43 000 - 46 000 bps i nie sprawiał żadnych kłopotów. Nie zerwał też ani razu połączenia.

Hermes bez kłopotu może konkurować z modemami Zoltrixa lub Pentagramu. Zaletą jest dołączona homologacja. Brakuje jakiegoś programu do obsługi faksu (od biedy można się posługiwać oprogramowaniem z Widowsa) i do obsługi automatycznej sekretarki.

Lesio

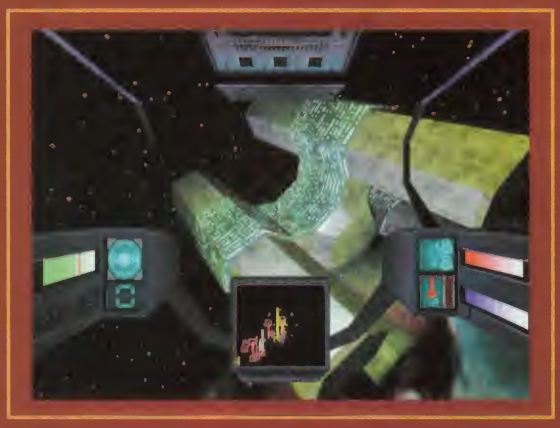


CENA: 220 Z VAT

X-BEYOND THE FRONTIER

WIELKA PROMOCJA ENERGII SŁONECZNEJ
Coval
W TYM MIESIĄCU ŚWIETLNYM 30 PROC. TANIEJ.

Grę zaczynasz z bardzo małym kapitałem, niewielką ładownią, słabymi osłonami i ogromnym apetytem na zabawę. Jak łatwo zauważysz, te 100 kredytów, które dostałeś od Teladi, nie wystarczy nawet na luksusowy komplet wykałaczek. Trzeba to zmienić!



Na początek radzę zapoznać się ze wszystkimi dostępnymi fabrykami i stacjami w systemie. Przy tak znikomej ilości mamony najbardziej sensownym produktem przeznaczonym na handel okazuje się energia słoneczna — jest tania, ogólnodostępna i wszyscy potrzebują jej w dużych ilościach. Na razie nie będziesz w stanie odróżnić, gdzie jest tanio, a gdzie drogo, dlatego kieruj się podstawową zasadą podaży i popytu. Tam, gdzie zasobów energii jest mało, dostaniesz więcej kredytów, tam gdzie jest ich dużo, wręcz przeciwnie. Handel zaś polega na tym, iż kupujesz tanio, a sprzedajesz drogo.

Musisz być jednak czujny. Nigdy nie kupuj towaru, jeśli nie jest pewne, że masz go gdzie sprzedać po dobrej cenie. W przeciwnym razie może czekać cię długa podróż, nawet przez kilka systemów. Jeżeli jednak znajdziesz już jakąś dochodową trasę, nie szukaj nowej, tylko kursuj pomiędzy dostawcą i odbiorcą aż uznasz, że nie warto się już fatygować.

W takich sytuacjach największym wrogiem okażą się inni przewoźnicy. Duże statki handlowe za jednym razem mogą zabrać nawet kilka tysięcy sztuk danego produktu — powoduje to ogromne zachwiania cenowe, najczęściej na twoją niekorzyść. Łatwo możesz sprawdzić, czy dana stacja kosmiczna wysłała swoje transportowce po dane zasoby i gdzie się one teraz znajdują. Wystarczy otworzyć okienko informujące o stanie i parametrach stacji.

Szybko zorientujesz się, że latanie pomiędzy dwoma budynkami zabiera bardzo dużo czasu. Na szczęście jest na to rada. Zanim uzbroisz swój statek w działa, skanery i inne zabawki, spraw sobie SETA (Singularity Engine Time Accelerator). To przydatne urządzenie potrafi przyspieszać przepływ czasu i choć pełna dokumentacja na razie nie jest dostępna, działa ono bez zarzutu. Pamiętaj, iż SETA nie przyspiesza twojego statku. To tylko złudzenie. Warunkiem poprawnego działania tego urządzenia jest całkowita bezczynność pilota — nie możesz korygować kursu, komunikować się z innymi pilotami ani strzelać. Dodatkowo SETA posiada wbudowaną opcję bezpieczeństwa — kiedy znajdziesz się blisko innego obiektu, przyspieszacz samoczynnie wyłączy się. Daje to wystarczającą ilość czasu, by skorygować kurs i ominąć innych użytkowników kosmosu.

W przyszłości, gdy już dorobisz się grubej forsy, nie zapomnij zaopatrzyć się w udoskonaloną wersję SETA o nazwie BOOST. Nadal jest to ak-

celerator czasu, jednak tym razem twój statek będzie mógł rozwijać prędkości większe niż inni. Doskonale przydaje się więc w czasie pogoni za wrogimi statkami, bądź w razie ucieczki przed niebezpieczeństwem.

Drugim najważniejszym urządzeniem, ułatwiającym życie handlarzom w przestrzeni kosmicznej, jest TNS (Tactical Navigation System). To nic innego, jak zwyczajna mapa. Dzięki temu urządzeniu o wiele łatwiej będzie ci poruszać się po systemach. TNS nie jest jednak doskonały, a to z powodu tylko dwuwymiarowego systemu wyświetlania.

Jednym z ważniejszych elementów handlu są tak zwane "okazje". Nie zdarzają się one często, ale można się na nich nieźle wzbogacić. Warunkiem jest duża ładownia, zapas gotówki i szybka decyzja. Zainstalowanie dużej ładowni wiąże się z kosztami, jednak zapewniam cię, że warto ją posiadać. Początkowo proces rozbudowy nie będzie bardzo kosztowny, jednak im dalej w las, tym więcej Czerwonych Kapturków, to znaczy więcej pieniędzy będziesz musiał wydać. Moim zdaniem 100 jednostek miejsca na towary to podstawa.

Handlarze dzielą się na łamiących ustanowione prawa i całą resztę, czyli ciebie. Powinieneś jednak wiedzieć, że towary takie jak: Space Fuel, Spaceweed i Spaceflies są nielegalne. Wedle prawa nie wolno ich posiadać, używać, ani nimi handlować, dlatego też każdy chce je mieć i zarabiać na nich krocie. Jedynie Teladi — rasa handlarzy — nie zwracają uwagi na wysoką szkodliwość powyższych towarów i pozwalają handlować nimi na własnym terytorium, a nawet lepiej — posiadają fabryki je wytwarzające.

Jeżeli zdecydujesz się na obrót nielegalnym towarem, musisz uważać na lokalną policję patrolującą większość systemów. "Radiowozy" łatwo odróżnić od reszty statków poruszających się w danym systemie. Najlepiej omijaj gliniarzy szerokim łukiem. Jeśli zauważysz, iż któraś z jednostek leci bezpośrednio na ciebie, to albo wyrzuć nielegalny ładunek, albo użyj dopalacza i czym prędzej opuść dany system, nawet, jeżeli będzie ci to nie po drodze. Gdy planujesz w jakimś systemie zabawić dłużej, a na pokładzie masz nielegalny towar, najlepiej wyrzuć go gdzieś na peryferiach — lokalna policja rzadko tam zagląda, a ty będziesz czysty jak łza.

Życie handlarza czasem wydać ci się może odrobinę nudne, dodaj więc do niego nieco pikanterii. W jednej z dużych stacji kosmicznych kup policyjną licencję na zabijanie. Od teraz ty stanowisz prawo — no, może nie do końca, ale za zestrzelenie wrogich danemu systemowi statków, albo piratów przewożących nielegalny towar będziesz dostawał kasę, a przy okazji zdobędziesz trochę darmowego ładunku. Piraci rzadko się gdziekolwiek zatrzymują, najczęściej latają od bramy do bramy. Wystarczy przy którejś chwileczkę zaczekać, a klienci sami przyjdą.

Zdecydowałeś się na walkę? OK, tylko nie zapomnij się do niej odpowiednio przygotować. Bez co najmniej 5MW osłony najlepiej nie angażuj się w poważne pojedynki, walcz tylko ze słabeuszami bez obstawy, inaczej będzie z tobą krucho. Pamiętaj, że dobre działka to połowa sukcesu. Wszystkie wersje laserowe są tylko zabawkami, dopiero działa plazmowe zapewniają porządnego "kopa". Niestety, za jakość trzeba płacić — za jedną sztukę najuboższej wersji takiego sprzętu musisz wyłożyć około 80 tys. kredytów.

Inną niebanalną sprawą jest ulepszanie twojego statku. Warto odwiedzić bazę wypadową piratów i tam sprawić sobie tuning głównego napędu i optymalizację silników manewrowych. Po takiej operacji twój statek będzie latał o wiele szybciej, straci również na swojej bezwładności — łatwiej będzie wykonywać nim gwałtowne zwroty.

Ostatnią sprawą są rakiety — te paskudztwa są niewiarygodnie drogie. Warto jednak zawsze mieć przy sobie kilka sztuk na wypadek zasadzki bądź naprawdę twardego przeciwnika.

Piraci prawie nigdy nie zaatakują cię pierwsi i należy wykorzystywać tą przewagę. Zanim otworzysz ogień do Bogu ducha winnego kosmicznego korsarza, podleć do niego na niewielką odległość i "wsiądź mu na ogon". Tym sposobem będziesz w stanie zestrzelić nawet potężne statki. Niestety, metoda ta nie działa z rasą Xenonów. Ich maszyny są niezwykle szybkie i zwrotne — zadzieranie z nimi jest wysoce śmiercionośnym zajęciem. Uważaj po prostu z kim zaczynasz. Czasami lepiej zostawić pewne sprawy prawdziwej policji.

Jak się okazuje "w praniu", X — BEYOND THE FRONTIER nie jest tak trudną grą, na jaką wygląda. Wymaga ona jednak dużych nakładów czasu, a od niektórych co bardziej zapalczywych graczy odrobiny cierpliwości i nieustępliwości. Gdy już zostaniesz wszystkowiedzącym wymiataczem z planety Ziemia, zapraszam do zrobienia własnej strony o kultowej grze X — BEYOND THE FRONTIER i dołączenia jej do "pierścienia" innych stron, które już powstały.

J&B

HIDDEN & DANGEROUS

... CZYLI JAK TO NA WOJENCE TRUDNO

Miesiąc temu próbowałem przekonać was do pokierowania niewielkim oddziałem komandosów ze słynnej formacji SAS, walczącym z faszystami poza linią frontów II Wojny Światowej. Mam nadzieję, że udało mi się to i w tej właśnie chwili odpalacie H&D z dodanym patchem na swoich zawodowych maszynkach. Wyciągają one ze 100 fpsów, patch urządził żniwa burakom zawartym w grze, a rodzice poszli w kimę — po prostu miodzio.

Dopóki wszystko idzie świetnie, nie mam zamiaru wam przeszkadzać. Miłej zabawy! Jeżeli jednak nazajutrz w waszych przekrwionych z niewyspania oczach pojawi się zwątpienie i mała iskierka szaleństwa (bo misja była za słona!), nie róbcie tego, na co macie ochotę — CD wyrzucone za okno lata gorzej, niż się to większości z nas wydaje. Zapraszam zamiast tego do lektury krótkiego poradnika.

OCHOTNICY WYSTĄP

Zacznijmy od samego początku, czyli wybrania drużyny. Mój skład w większości misji otwierało dwóch snajperów — podstawowy, którym strzelałem sam i pomocniczy, zajmujący pozycje widokowe. Uzupełniał ich komandos z pistoletem maszynowym i brytyjskimi granatami (do wymiatania wnętrz), oraz osiłek z Browningiem (ogień zaporowy), zbierający przy okazji fanty po Niemiaszkach. Polecam zatem wybór dwóch komandosów z jak najwyższym współczynnikiem celności, jednego cichego i z dobrym refleksem oraz jednego siłacza. Weźcie również pod uwagę to, że toczy się wojna, a rekrutów jest wielu. Może to zabrzmi nieco cynicznie, ale śmierć naszych podopiecznych nie jest dużą tragedią. Jeśli pomyślnie wywiążecie się z powierzonego zadania, w następnych powołacie do służby kolejnego komandosa, który wcale nie musi mieć gorszych współczynników.

GIWERY, MENAŻKI I DRUGIE ŚNIADANIE

Mamy już zatem wybrany skład oddziału. Teraz trzeba zdecydować o tym, co naszym chłopcom wybrać z arsenału. Radzę zdecydować się na opcję "auto setup" i tylko odpowiednio zmodyfikować wyniki. Wywalamy lornetki, aparaty fotograficzne, noże i pistolety. To tylko zabierający miejsce szmelc. Komputer za to dobierze nam dokładnie niezbędną ilość ładunków wybuchowych i min, choć oczywiście nie zaszkodzi trochę tego i owego dorzucić, zwłaszcza min i nabojów do bazooki. Nawet jeżeli w większości przypadków sprzęt się nie przyda, możliwe, że uchroni czasem od powtórzenia całej minikampanii. Proponowaną ilość amunicji do pm-ów zmniejszamy (zdobędziemy jej mnóstwo), za to do rkm-ów i snajperek dajemy więcej.

Z wyjątkiem granatów i rkm-u Browninga, które przewyższają jakością niemieckie wyposażenie (granaty mają zapalnik opóźniający, a Browning nie ma magazynków, tylko nie wymagającą wymian taśmę z nabojami), radzę polegać na produktach fabryk III Rzeszy. Co prawda mp40 jest gorszy od Stena, ale nie musimy brać do niego amunicji, której w więcej niż wystarczającej ilości dostarczą nam martwi wermachtowcy. Poza tym, w drugiej misji trzeciej kampanii otrzymujemy wspaniały karabin niemieckich spadochroniarzy, mp44, który już do końca gry powinien stanowić podstawowe wyposażenie strzeleckie oddziału.

Niemiecki karabin snajperski k98 jest bezdyskusyjnie lepszy — ma zasięg 1500m, podczas gdy amerykański Lee Enfield mk4 "tylko" 800m. Karabinu Johnsona nie radzę brać do rąk — brak lunety i zasięg 400m. Złom

Po zabiciu pierwszych wrogów niech również nasi snajperzy i rkmista zaopatrzą się w pmy. W niektórych sytuacjach są niezastąpione, zresztą, jak twierdził Rambo, najlepszy komandos świata, żelaza na ciele nigdy nie za wiele...

MISSION IMPOSSIBLE?

Pewni zwycięstwa i uzbrojeni po zęby wreszcie zaczynamy. Wprowadzenie do misji to nie tylko gadka szmatka oficera sztabowego. Poza tym cóż za wspaniały lektor.

Robimy dokładnie to (i tylko to) co nam kazali. Bieganie z głośnym URRAAA! i strzelanie do wszystkiego, co się rusza, jest dobre dla piechoty ZSRR, a nie dla nas — elity z SAS-u. Omijamy skupiska wrogich żołnierzy i cichcem kopiemy w zadek. Najwięcej karbów na kolbie wytnie na pewno nasz snajper. Reszta osłania go i wykonuje zadania typu minowanie i wysadzanie.

Snajperem najlepiej kierować samemu. Czołgamy się i co parę metrów przez lunetę lustrujemy teren — kto się w lunecie pojawi, tego łup, i następne parę metrów. Co kilka "łupnięć" podciągamy resztę na flanki.

Tak wygląda większość misji na otwartym powietrzu. Misje w zamkniętych pomieszczeniach to zupełnie inna bajka. Snajper osłania (np. leży na końcu korytarza), a my podchodzimy do drzwi komandosem z pistoletem maszynowym, otwieramy, odskok, posyłamy do środka granatowy prezent i w nogi. Po wybuchu wpadamy i dłuuuugą serią prawy do lewego... Nikt nie wytrzyma takiej dawki ognistych argumentów. Pamiętajcie również o sprzęcie zainstalowanym na pojazdach — czasem potrafi niezwykle ułatwić życie. Stosowanie takich taktyk plus częste savy to prawie pewna gwarancja sukcesu.

MISSION VERY IMPOSSIBLE

Na koniec chciałbym szczegółowo opisać parę momentów, w których możecie napotkać szczególne trudności. W czwartej misji pierwszej minikampanii możecie mieć mały problem z neutralizacją Niemców ukrytych w pancernych wagonach. Na szczęście dużo łatwiej niż z bazooki rozwalimy wagony używając niemieckich granatów. Najpierw oczyszczamy teren, potem wychodzimy spod mostu i skradamy się wzdłuż pociągu pozostając jak najbliżej wagonów. Niemcy nas nie zauważą, a my wejdziemy na pozycję umożliwiającą rzut.

Drugą misję drugiej minikampanii chyba najłatwiej jest przejść jednym komandosem. Najważniejsze to ani razu nie strzelić! Na jednym z podwórek, do którego musimy się dostać niepostrzeżenie, znajdziemy cywilne ciuchy. Przebrani w nie, ze schowaną bronią (!), wchodzimy spokojnie na pomost. Wskakujemy do łódki i (wersja dla normalnych) uciekamy, lub (wersja dla sadystów) robimy kółeczko i za pomocą ckmu z łódki robimy Niemcom w bazie jesień średniowiecza.

Czwarta misja jest trochę trudna, ale metodyczne czyszczenie okopu po okopie powinno przynieść sukces. Natomiast ostatnia misja w tej akcji może stanowić problem.

Niech was nie mami złudą bezpieczeństwa opuszczona szopa. Jeśli uciekniecie do niej, będziecie w potrzasku! Ja po prostu rozłożyłem swoich chłopców przy drzewku tuż koło miejsca startowego w ten sposób, żeby sobie nie przeszkadzali i zająłem się systematyczną eliminacją wybiegających z lasu zandarmów za pomocą snajpera. Drugi snajper był obrócony w przeciwną stronę i wykosił Niemców biegnących drogą. Tak na marginesie, to jeden z moich komandosów "nie wyrobił się" na samolot i został na lotnisku machając chusteczką. Mam nadzieję, że stał się później zaczątkiem miejscowego ruchu oporu, a nie skończył w beczce po winie.

Trzecia minikampania jest moim zdaniem najtrudniejsza. Czwarta jej misja wymaga dużego sprytu i odrobiny szczęścia. Po wstępnym oczyszczeniu terenu otwieramy bramę snajperem i zachodzimy od tyłu wrogiego strzelca na wieży. Potem przemieszczamy cały oddział na górkę za parkiem maszynowym, odsuwamy transporter od innych maszyn, jednym komandosem zabieramy oparte o baraki pancerfausty i podchodzimy do bramy wyjazdowej. To wywoła alarm. Uciekamy do reszty oddziału i strzelamy z dystansu, wysadzając jak się uda resztę samochodów. Potem z pancerfaustów unieszkodliwiamy czołg i w długą.

W następnej misji na samym początku wysiadamy z transportera i puszczamy przodem niemieckiego tygrysa. Kierowca jest prawdopodobnie "mądry inaczej" lub spieszy się do latryny. Minie nas bez zbędnych pytań typu Ausweiss bitte kontrole.

Wbrew pozorom większość z tej misji snajper przebędzie na piechotę, robiąc tzw. rozpoznanie bojem. Pamiętajcie o minach i zasadzkach na szosie za główną bazą. Reszta to betka.

W ostatniej misji, podobnie jak w drugiej minikampanii, odpieramy atak dużych sił wroga, z tym, że teraz jest duuuuzo trudniej. Polecam wzięcie do kampanii dwóch Browningów i wielu min — 6 przeciwpancernych i z 10 przeciwpiechotnych, na tę właśnie misję.

Zaminowujemy teren dokładnie i na maxa, po czym rozkładamy się dość daleko, najlepiej przy drugim domku i na górce najczęściej pierwszego, a potem nasłuchujemy ze wieże, głównie z dwóch Browningów. Korzystanie z ustawionych ckmów jest zbyt ryzykowne — powinniśmy cały czas leżeć.

Mam nadzieję, że dacie sobie radę — to według mnie najtrudniejszy etap w grze. Dalsze misje nie są zbyt trudne, poza tym zaprocentuje wasze doświadczenie. W misji na okręcie maszyna szyfrująca jest na samym dole.

Ostatnia kampania też ma trudne momenty. W mieście zwracajcie uwagę na snajperów ulokowanych na dachach, niełatwo również rozwalić obsługę armaty. Czołg darowałem sobie.

Ostatnia misja gry jest największa i, moim zdaniem, najładniejsza. Duży otwarty teren to pole do popisu dla snajpera, weźcie więc dużo nabojów. Gorąco polecam przejechanie się po lotnisku wermachtowską BM-ą. Super wrażenia!

Jeżeli nadal będziecie mieli problemy, napiszcie, może uda mi się pomóc. A na razie marsz z powrotem do boju. God save nie tylko Queen, ale i wasz oddział.

(g)LÜSTY

Rzecz o strasznych robalach pocztowych

Wiem kim jesteście, puściłem wasz CD od tyłu, odkryłem także kod w jakim zapisujecie co miesiąc w dziale INTRO współrzędne miejsc kolejnych porwań (mój sąsiad was widział). Nie podam waszej prawdziwej nazwy, ale bądźcie pewni, że jeśli coś mi się stanie to odpowiednie informacje trafią do mojego dentysty, a wtedy radzę wam trzymać gęby na kłódkę. Wiem także, że wasz znak (ten wstrętny odcisk Red_Akcyjnego palucha) powiększony wiele razy wskazuje mapę z trasą do waszej planety. Popularność waszego pisma zawdzięczacie przesłaniu pisemnemu oraz hipnotycznej szacie graficznej, w których to nakazujecie oddawać sobie cześć (stąd tyle pochlebnych listów). Jednak na moje wypalone od monitora oczy to nie działa. Wiem też jak inni mogą uniknąć tej manipulacji. Wystarczy wasze pismo czytać w ubikacji (popularniej: w sraczu) z przyćmionymi okularami wysmarowanymi masłem i posypanymi koperkiem. To takie oczywiste, jednak tym nielicznym, którzy nie rozumieją wyjaśniam. Aby otrzymać odpowiednio mocną trzeźwość umysłu, potrzebny jest wpływ silnych gazów (najlepiej naturalnych), natomiast masło roślinne z koperkiem tworzą chemiczno-wizualny filtr przeciw promieniom wysyłanym przez farbę, którą pokryte jest czasopismo. Już się wszystko wydało — nie jesteście w stanie dłużej tego ukrywać, a jeżeli spróbujecie tego nie wydrukować to wy i wasi Rod_Acy poczują, co oznacza borowanie zardzewiałym sprzętem ślepego dentysty. Mam wasze wszystkie numery, więc nic nie umknie mojej uwadze i pamiętajcie — nikt nie będzie godził w polski styl życia. Zwracam się teraz do tych, którzy też rozumieją z apelem: trwajcie i piszcie, ponieważ "jesteście jak owce między wilkami". A kiedyś powiedzą o was "Jeszcze nigdy tak wielu...", albo "to był taki mały krok", albo też "Polacy nie gęsi" czy jakoś tam.

P. S. Czy nikt nie chciałby porwać siostry rocznik 80 w dobrym stanie? Dorzucę psa z windows'98.

Agent FyBItny Morda_R

Na nic twe groźby przebrzydły agencie — zęby ci u nas z tytanu i niestraszny nam żaden krętacz zębowy, choćby z najokrutniej wiertłem skorodowanym. Na nic twe wstrętne próby skłócenia współbraci — oni nas kochają. Gdybyś zobaczył te tony listów, te wyciągnięte ręce i wydobywający się z tysięcy gardeł jęk "Zabierzcie mnie znowu. Było super", wnet zmiękłaby ci rogowa oprawka binokli, zaś rzewne łzy skruchy rozpuściłyby ohydną skorupę masła koperkowego. Ludzie nas kochają — a ty po prostu zazdrościsz — nic z tego, porwań poza kolejnością nie będzie. Wracaj do kolejki. Aby utrudnić ci życie od tego numeru likwidujemy intro zastępując je klasycznym wstępniakiem. Teraz nas już nie rozszyfrujesz.

P. S. W sprawie siostry jesteśmy skłonni pertraktować — jednak po wstępnym zapoznaniu się z morfologią przedmiotu rozmowy.

Rozszyfrowałem was chodzi mi o "Skrzynkę nie-kontaktową" wiem już dlaczego nazwano ją nie-kontaktowa pisałem do was już wiele razy ale ani razu nie otrzymałem odpowiedzi albo chociaż znaku, że żyjecie podejrzewam że listy opisywane na łamach gazety są zmyślone a wy nie czytacie nawet poczty elektronicznej. Żądam wyjaśnień. Oczywiście ten list nie zostanie wydrukowany (tak jak poprzednie) ponieważ to jest skrzynka nie-kontaktowa.

JaHMaL

Zakładając, że autor listu się myli — okazuje się, że wcale nie jesteśmy tacy niekontaktowi. Z drugiej strony, jeśli rzeczywiście wymyślamy wszystkie listy, to w jakim celu napisalibyśmy coś takiego? Chyba tylko po to, żeby z premedytacją rozwiać wszelkie wątpliwości na ten temat. Podsumowując — tak czy siak nie wiadomo, czy wymyślamy te listy czy nie.

Filippo Andersson ''ArCtIc''

Ponieważ szynę AGP da się kupić wyłącznie razem z płytą, proponuję namówić tatę, jak tylko przejdzie mu złość, na nową płytę. Tym bardziej, że oprócz AGP na nowej płycie będzie kilka dodatkowych przydatnych udoskonaleń. A na przyszłość lepiej sprawdzić dwa razy czy to, co zamierzamy kupić, będzie pasowało do tego, czym dysponujemy.

Witam Chciałbym poruszyć pewna sprawę związana z artykułem pt. "Niezbyt skąpa historia Gibson kłamczuszek". W artykule tym czytamy: ". .. nieokrzesanych górali grających na piszczącym instrumencie zrobionym z kozy, czyli kobzie." Jest to błąd ponieważ kobza jest to według encyklopedii: "Instrument ludowy typu lutni, używany w Europie VII-XVIII w. (obecnie na Ukrainie i w Rumuni); mylnie utożsamiany z dudami." Natomiast: "Dudy, koza, kozioł, lud. instrument dęty stroikowy o 2 piszczałkach; spotykane m. in. we Francji, Szkocji i Polsce (gł. Wielkopolska i Podhale.)" Więc Szkoci grają na dudach a nie na kobzach. Autor wyjaśniając błędy popełnione w filmie sam stał się ich ofiarą utrwalając stare przekonanie że duda to kobza, dlatego prosiłbym o zamieszczenie w Resecie erraty.

Marcin Garski

Śpiesząc z wyjaśnieniami pragnę poinformować, że autor popełnił błąd celowo i naumyślnie. Po prostu nie miał serca dyskredytować reżysera filmu na całej linii — w swej wielkoduszności dał mu szansę odgryzienia się i odparowania. "ty też oszukujesz". W każdym bądź razie mamy nadzieję, że teraz już nikt nie pomyli kobzy z dudami.

Jestem oburzony i całkowicie się na was zawiodłem! Wysłałem dobre odpowiedzi na konkurs Baldura, a nie wygrałem nawet koszulki. Czemu? Jaki popełniłem błąd? W tej sytuacji zastanawiam się czy kiedykolwiek jeszcze wezmę udział w jakimś waszym konkursie, a nie wiem czy nawet nie przestanę kupować Resetu na rzecz Se-

cret Service (i tak tą nazwę ocenzurujecie)

Z oburzeniem wasz czytelnik z Łomży

Maciej Pawlikiewicz

Odnoszę wrażenie, że nie do końca zrozumiałeś ideę konkursu. Aby rozwiać twe wątpliwości wyjaśniam, że konkurs polega na tym, iż po pierwsze: zadawane są pytania, po drugie: odpowiedzi na nie przysyła mnóstwo ludzi, i po trzecie: zaledwie HILHA, powtarzam HILHA z tych osób dostaje nagrody. To zupełnie jak z tym, że nie każdy zostaje pianistą, mimo że wszyscy mamy dwie ręce i uszy. Życie nie jest sprawiedliwe, mały.

Chciałbym Wam opowiedzieć o pewnym dziwnym zjawisku. Kto powiedział, że tylko dziewczyny mają miesiączkę? To głównie my (mocna płeć) pod koniec każdego miesiąca jesteśmy zdenerwowani, znerwicowani i roztrzęsieni. Na wszelkie próby nawiązania miłej konwersacji odpowiadamy wybuchem gniewu. Jesteście pewnie ciekawi, jak kończy się ten cykl? Otóż, w końcu nie wytrzymujemy psychicznie i biegniemy z sumą 4,90 do najbliższego kiosku. Po ceremonii wręczenia nam nowego Resetu biegniemy z powrotem do domu i optymistycznie nastawieni do świata i wszystkiego innego, podśpiewując: „ Motylem jestem! " usadawiamy się wygodnie w fotelu, wyciągamy nogi i. .. taaak, o to właśnie chodziło! !!

Croopy

A co ma dopiero powiedzieć taki kondensator? 50 okresów na sekundę to nie w kij dmuchał.

Miło mi Was poinformować, że trasę Londyn — Warszawa pokonuję samolotem średnio cztery razy do roku od kilku lat, zawsze z najnowszym numerem Resetu. Zdziwiło mnie bardzo to co napisał Voytec we wrześniowym numerze. Chodzi o to, że jeszcze ani razu samolot, którym leciałem (najczęściej Boeing 737) nie osiągnął wysokości większej niż 10100 metrów na tej trasie. Dlatego pozwalam sobie wątpić w słowa Voytec'a i informuję, że "najwyższy możliwy poziom na ziemi" dla Resetu wynosi oficjalnie 10100 metrów, a rekord ten ustalony został już prawie trzy lata temu, kiedy to w moim bagażu podręcznym znajdował się pierwszy numer Waszego magazynu!

Shnosnas (tha gr8)

Ponieważ na co dzień nie wozimy się samolotami, wierzymy w tym względzie ekspertom w tej dziedzinie. W każdym bądź razie dla nas i tak to wysoko

Cze, możecie robić numery wakacyjne Resetu w pogrubianych okładkach z płyty pilśniowej, obitej metalem? ?? (albo chociaż w folii) , 2 moje wakacyjne numery znajdowały się (podczas wakations) w ekstremalnych warunkach: lipcowy topił się na Śniardwach jak sobie czytałem na łódce, ale jeszcze się jakoś go uratowało, ale czytać go bym nie polecał, już jest lepiej z sierpniowym, wpadł tylko pod samochód w Mikołajkach.

Tasior

Reset w stalowych okładkach byłby strasznie ciężki, opłata za nadbagaż w samolocie murowana, a jak wpadnie do wody to... jak kamień w wodę — a i rdza nadgryzała by go zębem czasu. Po burzliwej naradzie zdecydowaliśmy, że póki elektroniczne książki nie rozpowszechnią się nieco bardziej, trzymać się będziemy tradycyjnej technologii. A archiwaliów ci u nas dostatek i w razie nagłej potrzeby zawsze braki w kolekcji uzupełnić można.

Pisze ten list ponieważ jestem okropnie zbulwersowana. Otóż parę dni temu szłam sobie z pracy, a raczej gnałam na łeb na szyję byle tylko zdążyć na autobus. Biegnę, biegnę, aż dosłownie wrąbałam się w pewnego pana należącego ewidentnie do subkultury zwanej skinheadami. Opisze go: wielki łysy jak moje rozbite kolano, w paskudnej bokserce, szalik (!), szelki, spodnie, do pół łydki w kratę i glany. I ja — "women in black", z rzemykami i łańcuchami byle gdzie rozwieszonymi. Ale do rzeczy. Wpadłszy na niego zamroczyło mnie, a on zupełnie spokojnie powiedział: (cytuję) "Przepraszam bardzo". Zszokowana odwróciłam się i patrzyłam jak niknie w tłumie. Zanim otrząsnęłam się z doznanego szoku autobus uciekł, a ja miałam do końca dnia nowy temat do przemyślenia: jaki dziwny jest ten świat.

Strzyga

Z jednej strony, jeśli zawsze spodziewamy się po innych wszystkiego najgorszego (nie ma co, jestem urodzonym optymistą), to najwyżej rozczarujemy się pozytywnie. Jednak z drugiej strony, gdybyśmy przed stwierdzeniem "ten gość to głupek" zamienili z nim dwa zdania, to może wszyscy bylibyśmy dla siebie trochę bardziej sympatyczni.

Czytając waszego Resecika pomyślałem, że w dziale "Odloty" (muzyczne) przydała by się kapela Pearl Jam. Ot tak sobie marzyłem. Raptem po miesiącu widzę w gazecie reklamę waszego pisemka. I co? ? Rach ciach w "Odlotach" mój wymarzony Pearl Jam! ! Z niecierpliwością pobiegłem po egzemplarz. Historia dżemiku babci Pearl napisana została konkretnie, rzeczowo i kropka. Widać było cytaty z "Rośliny" M. Taklińskiej, ale poza tym OK. Red_Akcja (Sąsiad Woy) spisała się na nowy piecyk do swoich instrumentów:) Tak trzymać. A tak na marginesie, napiszcie jeszcze coś o grunge. Jak wydrukujecie jeszcze ten list to będzie całkiem grunge'owo.

PS. I kto powiedział, że marzenia Reset nie spełnia he hi!

Seba

Jak już nie jeden raz na łamach niniejszej kolumny udowodniliśmy, Reset spełnia marzenia, może nie wszystkie na raz i może nie od razu, ale spełnia i wtedy wszyscy się cieszymy. I tym grunge'owym akcentem kończymy kolejne wydanie skrzynki.

Pozdrowienia tym razem zarezerwowaliśmy dla naszych październikowych ulubieńców, którymi zostali:

Tomasz Raudner, Paweł, Pozdrowienia od Dominika Zelaznego dla całej klasy 1D i wszytkich profesorów z X LO we Wrocławiu, Grzegorz Pietrzyński, KranG, 2MAN, Jakub Ślęk, PlayMan, Adam Grabowski, KLUGI, Łukasz Buryło, Xavery, Tomek Fąfara, Paweł Marczewski, Shnosnas de cul, Wojcio alias DAVER, klasa 8d SP3 w Gostyninie, Mateusz Zurowski, Grzegorz Mistewicz, MisieQ, Karol Janus, Woyciech Eysymontt, Szmergiel, Prusak, Janek, Kopczah, Basia, Ponczuhh, Ewa R., Ishmael, Maciek Mikołajczyk, Piotr Szczurek, Manusz Wróblewski, Filip gracz, Kaminiak, Lolvis, Perkinson, Paweł Jurek, Sara z Wełnowca, Marcin Szklarek oraz jego mama i tata, grzechu, gosia, Chalina, Igor, Wiki, Jasio W., Jabol, Geri H., Kiju, Duckman Hellfire, Królik, mała mi i mała glizda.

komix

JOHNY

ADAM S. RAJU

I KIOSKARKA

- Poproszę "To i Owo" — zwrócił się Johny do kioskarki, która z właściwą sobie obojętnością sięgnęła po arkusze i tubę.
- Może być gazeta i pasta do zębów?
- Tak. Może...
- Być?
- Być może
- No to jak?

- Może być.

Johny — mimo że po chwili wachania — zaakceptował ofertę kioskarki. Chodziło mu co prawda o magazyn ciekawostek "To i Owo", w którym można było przeczytać o tym i owym, ale nie sprostował tego zabawnego kwiprokwo. Przypadek ten natchnął go do zrobienia rzeczy co najmniej niecodziennej, a już na pewno nieodpowiedzialnej. Postanowił przeprowadzić test wśród kioskarek, a ta, która przebrnęłaby przezeń pomyślnie, zostałaby jego partnerką na całe życie. (- Ach ten Johny! Fantazję ma doprawdy ułańską — przypadkowy przechodzień).

Rzecz miała wyglądać następująco: on podchodzi do kiosku i prosi o "To i Owo". Jeżeli kioskarka poda magazyn ciekawostek, zda test. (Jest wybranką znaczy? — czytelnik, który nie jest pewny, czy zrozumiał). Jeżeli zaproponuje arkusze i tubę lub jakikolwiek inny niezbędny zestaw — oblała i Johny musi szukać innego kiosku (the jure kiosku, the facto kioskarki — do-

Robert L. Gdler Tobiasz Piątkowski

morosły filozof). (Wszystko to prawda, ale nie przerywajcie więcej — autor). Zatem nie tracąc już czasu ruszył na podbój, na całość i na całego.

- Poproszę "To i Owo".

- Niestety nie mam. Jest tylko "Tamto i Owamto".

- A nie, to dziękuję.

Johny odetchnął, bo kioskarka mogła być jego babcią, jeżeli chodzi o wiek, lub dziadkiem, jeżeli brać pod uwagę urok osobisty.

- Nic to — gram dalej — pomyślał i grał dalej. W następnym kiosku był remanent, w dwóch kolejnych otrzymał propozycję kupna niezbędnych zestawów tego i owego: jednorazową świecę + bidon udający telefon komórkowy (zabawka dla dzieci od lat trzech) oraz paluszki (z solą) + baterie (paluszki).

- Trudno. Idę dalej.

I poszedł. Dalej był jeszcze jeden kiosk, a za nim albo w bok (w prawo,

DEADLINE studios

w lewo), były tysiące kiosków z czekającymi na Johnego kioskarkami. Mimo to zaczął wątpić w skuteczność swojej metody. Spośród owych tysięcy kiosków wyznaczył do spenetrowania jeszcze tylko trzy. — Do trzech razy sztuka. Ja to wiem i ty to wiesz — podśpiewywał Johny, trochę jakby do swojej przyszłej.

Przedprzedostatnią i przedostanią próbę Johny zakończył, jak wiele razy poprzednio, hasłem antyreklamowym magazynu ciekawostek "To i Owo": A nie, to dziękuję.

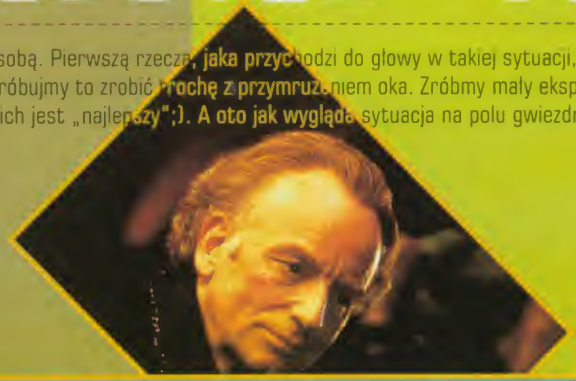
Test dobiegał końca. Johnemu pozostała już tylko jedna szansa.

- Poproszę "To i Owo".
- Proszę bardzo. Ostatni numer czy mogą być też z poprzednich miesięcy?
- Wszystko co pan ma... Oj?!?

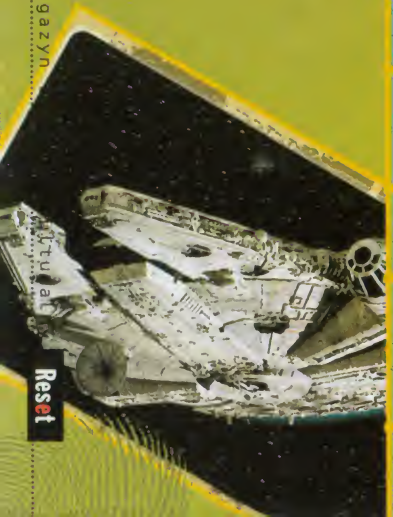
Oj — pan. Johny był tak przejęty "Tym i Owym", a raczej tym, że znalazł wybrankę, iż nie dostrzegł jednego. Kioskarka była mężczyzną.

GWIEZDNA WOJNA

Premierę Mrocznego Widma mamy juz za sobą. Pierwszą rzeczą, jaka przychodzi do głowy w takiej sytuacji, jest porównanie wszystkich filmów sagi. Zawodowi krytycy zabrali się do tego na poważnie, a my spróbujmy to zrobić trochę z przymrużeniem oka. Zróbmy mały eksperyment, wyciągnijmy co najlepsze (niekoniecznie na poważnie) z kazdego filmu i zobaczmy, który z nich jest „najlepszy";). A oto jak wygląda sytuacja na polu gwiezdnej wojny:



	Gwiezdne Wojny	Imperium Kontratakuje	Powrót Jedi	Mroczne Widmo	Zwycięzca
Najlepszy element scenariusza	Śmierć Obi-Wana Kenobiego	Vader oznajmia, że jest ojcem Luke'a	Vader ratuje syna	Amidala postanawia wrócić na Naboo	Czy jest ktoś, kto nie pamięta tych słów? „Ja jestem twoim ojcem..." — IK
Najlepszy bohater	Han Solo, za sposób obchodzenia się ze swoim statkiem	Han Solo, za sposób podrywania Lei	Luke Skywalker, za przemianę w Jedi	Qui-Gon Jinn, za upór i sprzeciwienie się radzie	Co innego można odpowiedzieć na słowa „Kocham cię"? Tylko jedno! „Wiem..." — Han Solo, IK
Najlepsza muzyka	„Rebel Blockade Runner"	„Asteroid Field"	Chór w finałowym pojedynku	„Duel of the Fates"	Przyprawiające o mrowienie chóry, czyli „Duel of the Fates" — MW
Najgorszy drań	Darth Vader, za wejście na pokład Tantive IV	Darth Vader, za spotkanie z synem na Bespinie	Imperator Palpatine, za swe ostatnie chwile przed śmiercią	Darth Maul, za makeup i styl walki	Zło w najczystszej postaci. „Niech i tak będzie... Jedi..." — Palpatine, PJ
Najlepsza obsada	Peter Cushing (Wielki Moff Tarkin)	Harrison Ford (Han Solo)	Ian McDiarmid (Imperator Palpatine)	Ewan McGregor (Obi-Wan Kenobi)	Kto inny mógłby być Hanem Solo jak nie on — Harrison Ford, IK
Najlepszy bohater drugoplanowy	Niesamowicie opanowany Obi-Wan Kenobi	Niesamowicie tajemniczy Boba Fett	Niesamowicie obleśny Jabba The Hutt	Niesamowicie chciwy Watto	Kilka linijek tekstu jakie wypowiada w filmie, sprawiło, że stał się postacią kultową — Boba Fett, IK



Najlepsze FX	Imperialny niszczyciel ściga statek Lei	Millennium Falcon przybywa do Miasta Chmur	Flota Rebelii vs. Gwiazda Śmierci	Roboty Federacji Handlowej	Statki z „Dnia Niepodległości" to przy nim animacja z filmu dla dzieci, triumf makiety! — Imperial Star Destroyer, GW
Najlepsza postać kobieca	Właściwie nie ma wielkiego wyboru: Leia Organa	Znów znikoma konkurencja: Leia Organa	...Leia Organa :)	Królowa Amidala, młoda władczyni Naboo	Niezwykle dojrzała jak na czternastolatkę, twarda, a zarazem krucha i delikatna — Amidala, MW
Najlepszy robot	C-3PO, za dowcip	C-3PO, za jeszcze lepszy dowcip	EV-9D9, za design	C-3PO, za „sceny rozbierane" ;)	„Kaczeniec" z charakterkiem — C-3PO, IK
„Best action sequence"	Atak na Gwiazdę Śmierci	Ucieczka przez pas asteroidów	Lot do wnętrza drugiej Gwiazdy Śmierci	Ucieczka z Naboo	„Speed" to przy tym wyścig ślimaków — lot we wnętrzu drugiej Gwiazdy Śmierci, PJ
Najlepszy pojazd	Ta linia... T-65 X-wing	Po modyfikacjach... Millennium Falcon	Prom Tydirium, za rozkładane skrzydła	Naboo Royal Ship, za „królewski chrom"	Mimo wiecznych kłopotów z hipernapędem — Millennium Falcon, IK
Najlepszy obcy	Czy te oczy mogą kłamać? Greedo	Chewbacca, za determinację w składaniu różnych mechanizmów	Jabba the Hutt, za iście gangsterski charakter i huttański tatuaż na ręce	Watto, za kacze łapki	„Bo Shuda!" — Jabba the Hutt, PJ
Najlepszy cytat	„Niepokoi mnie twój brak wiary" — Darth Vader	„Nie próbuj, zrób, albo nie rób w ogóle." — Yoda	„Powiedziałem ci prawdę... z pewnego punktu widzenia" — Obi-Wan Kenobi	„Zawsze znajdzie się większa ryba" — Qui-Gon Jinn	„Try not. Do or do not. There is no try..." — Mistrz Yoda, IK
Najlepsza lokalizacja	Tatooine, za masę piasku i dwa słońca	Bespin, za chmury i miasto w nich	Druga Gwiazda Śmierci, za niedokończone elementy konstrukcji	Coruscant, za styl i rozmach	Tam się wszystko zaczęło — Tatooine, GW
Największe wzruszenie	Scena dekoracji bohaterów po bitwie	Scena po pojedynku, kiedy Luke dowiaduje się strasznej prawdy	Pojedynek Vadera i Luka przy wtórze chóru	Śmierć Qui-Gona	„Nieeee... nieeeeee, to nieprawda... to niemożliwe..." — Vader i Luke, IK
Najlepszy pojedynek	Darth Vader vs. Ben Kenobi	Darth Vader vs Luke	Darth Vader vs Luke	Darth Maul vs. Qui-Gon i Obi-Wan	Wspaniała choreografia i dynamika walki — Darth Maul vs. Qui-Gon Jinn i Obi-Wan Kenobi, MW

...and the winner is: THE EMPIRE STRIKES BACK! Lucas ma więc jeszcze dwie szanse na najlepszy film sagi. Cały problem polega na tym, że na kolejny ranking musimy zaczekać... trzy lata, aż powstanie Epizod II :(

Grzechu IG-88

Star Wars: Ord Mantell http://www.starwars.priv.pl

FRODO VS. BOHUN

RPG PO POLSKU

Tibor

Pisząc ten artykuł miałem nie lada problem. Okazało się, iż przeznaczona na niego strona jest jedynie kroplą w morzu, biorąc pod uwagę ostatnie wydarzenia na rynku gier fabularnych.

Nic to, zacznijmy od początku. Dawno, dawno temu wydawnictwo MAG wypuściło na rynek pismo zwące się "Magia i Miecz", w którym, prócz zajmowania się tematyką RPG, publikowano od 1993 roku zaczątki pierwszej gry fabularnej w języku polskim, zwącej się dumnie "Kryształy Czasu". Dalej wszystko rozwijało się lawinowo — szybko pojawiły się rodzime wersje sławnych w świecie tytułów. Nie będę zanudzać was chronologią ukazywania się kolejnych tłumaczeń i przejdę od razu do rzeczy.

Jak na razie "Warhammer" jest niekwestionowanym królem RPG na naszym rynku jeżeli chodzi o liczbę sprzedanych egzemplarzy. Wiąże się to z kilkoma cechami tego systemu — jest on niewątpliwie najprostszą do poprowadzenia grą fabularną, prosta jest również mechanika gry od strony gracza. Z całą pewnością zaskarbiło mu to tłumy wielbicieli. Klimatem "Warhammer" zbliżony jest do średniowiecza wzbogaconego o magię i rasy typowe dla światów fantasy. Dla początkującego Mistrza Gry (dalej MG) "Warhammer" jest najprostszym wyjściem, chociażby ze względu na dużą liczbę wydanych dodatków. Składają się na nie m. in. dwie ogromne kampanie oraz kilka zeszytów pomagających poznać świat gry.

Równie prostym i cieszącym się ogromną popularnością na świecie systemem jest "AD&D", typowy przedstawiciel nurtu "heroic fantasy" i protoplasta gier fabularnych. Niestety, polski wydawca zdecydował się na opublikowanie tylko kilku spośród setek dodatków dostępnych na rynkach zachodnich, więc polecam "AD&D" tylko, gdy nie macie problemów z literaturą anglojęzyczną.

Trochę starszym czytelnikom oraz fanom literatury fantasy polecam system oparty na twórczości największego fantasty naszych czasów, J. R. R. Tolkiena. Mam na myśli "Middle Earth", czyli "Śródziemie". Jeżeli czytaliście "Władcę Pierścieni", nieobcy będzie wam klimat jednego z najbarwniejszych i najbardziej poetyckich światów z kręgu fantastyki. Niestety, początkujący MG (Mistrzowie Gry) mogą mieć problemy z mechaniką gry.

Ponieważ jesteśmy przy tytułach opartych na literaturze, nie mógłbym nie wspomnieć o grze "Zew Cthulhu", inspirowanej twórczością H. P. Lovecraft'a. Jest to jedyny na polskim rynku system utrzymany w klimacie horroru, dość poważny zresztą. Przygody przeżywane przez jego bohaterów często wiążą się z tajemniczymi, brutalnymi morderstwami, magią i starożytnymi kultami, więc "Zew" polecam głównie starszym graczom, o mocnych nerwach. Dobre poprowadzenie zabijającej klimatem przygody wymaga też sporych umiejętności od MG. Również w tym przypadku dostępna jest spora liczba dodatków oraz przygód, w tym dwie doskonałe kampanie.

Kolejną pozycją wartą uwagi jest "Cyberpunk". Korzenie tej gry także wywodzą się z literatury, pióra tym razem W. Gibsona. Jeśli mieliście kontakt z jego książkami, oglądaliście "Johny Mnemonica" bądź graliście w "Blade Runnera", wiecie, co kryje się pod tym określeniem. Jest to wizja świata roku 2020 zdominowanego przez technikę i cybernetykę. Podobnie jak w przypadku poprzednich gier, również do "Cybepunka" ukazało się sporo datków pomagających Mistrzowi oraz graczom przenieść się w mroczny klimat świata przyszłości.

Trzymając się nurtu cyberpunkowego należy wspomnieć o innej grze o zbliżonym klimacie. Myślę tu o "Shadowrun". W najprostszy sposób mówiąc, jest to cyberpunk z domieszką typowych dla fantasy elementów: magii oraz legendarnych ras — elfów, krasnoludów itp. Niestety, poza podstawowym podręcznikiem ukazały się jedynie trzy dodatki rozszerzające zasady.

Grzechem byłoby nie wspomnieć o rodzimych produkcjach. Dwie z nich zaliczają się do gatunku fantasy — "Kryształy czasu" oraz "Aphalon" i są jego typowymi przedstawicielami. Jeżeli lubicie fantastykę, bez problemu odnajdziecie się w realiach każdej z nich. Trzecia gra to "Dzikie Pola", gratka dla osób interesujących się historią Polski. To ciekawa pozycja w stylu trylogii Sienkiewicza i filmu "Ogniem i Mieczem". Ukazał się zresztą dodatek pod tym tytułem.

Na koniec jedynie wspomnę o tytułach dla zaprawionych w bojach MG. Nakładem wydawnictwa MAG ukazały się ostatnio cztery gry, które na mojej prywatnej liście przebojów są na pozycji numero uno. Są to: "Wampir: Maskarada", "Wilkołak: Apokalipsa", "Mag: Wstąpienie" oraz "Mumia". Są to gry trudne dla osób początkujących, jednak radocha z zabawy jest ogromna.

KRYKIET

DŻENTELMEN Z KIJEM VS DOMEK Z KLOCKÓW

Anglicy mają dziwacznego, iście angielskiego pecha. Będąc pomysłowym narodem co i rusz wymyślają jakiś nowy sport, przez pewien czas są w nim niezaprzeczalnymi mistrzami, aż w końcu cudzoziemcy uczą się grać lepiej od nich i bezceremonialnie spychają z podium.

Dzieje się tak już od dawna. Wymyślili futbol - mistrzami świata są, jak wiemy, Francuzi. Wymyślili rugby - nie mają większych szans z Nową Zelandią. Tenis - turnieju na Wimbledonie od lat nie wygrał Anglik. Podobnie jest z krykietem.

Ta skomplikowana gra ma wiele wspólnego z baseballem i tak jak on jest kompletnie niezrozumiała dla laika. By grać lub chociażby oglądać mecze bez obezwładniającego znudzenia, w obu przypadkach trzeba poznać skomplikowane reguły rządzące na boisku.

Z baseballem nie jest jeszcze tak źle, wraz z modą na wszystko, co amerykańskie, przywędrowała do nas także moda na ten sport, wielu Polaków przyswoiło więc jego reguły w stopniu co najmniej podstawowym. Pora na krykiet.

W meczu krykieta biorą udział dwie drużyny, liczące po 11 panów w tradycyjnych i sztywniackich nieco strojach. Rozgrywany jest on na boisku, na środku którego znajduje się pole centralne - pas krótko przystrzyżonej trawy, mierzący 20 metrów (na 3 metry szeroki), z bramkami na obu końcach. Bramki zbudowane są z trzech słupków, na których położone są dwie poprzeczki (taki śmieszny domek). Taka konstrukcja ma zapobiec sporom, czy piłka przeszła przez bramkę (szeroką na 23 cm, wysoką na 70), czy też nie. Jeżeli przeszła - układanka po prostu rozpada się.

Przed każdą z bramek znajduje się, oddalona od niej 1,20m, linia rzutów. Przed meczem odbywa się losowanie decydujące o tym, która z drużyn będzie odbijała piłkę (atakowała), a która będzie grała w polu (broniła się). Drużyna broniąca rozstawia się w polu gry, przy czym jeden z zawodników - rzucający - ustawia się na jednej z linii rzutów, a drugi - bramkarz - za przeciwległą bramką. Dwóch graczy z drużyny atakującej, wyposażonych w kije, staje przy bramkach, po jednym przy każdej. Reszta czeka na swoją kolej. Rozpoczyna się gra.

Rzucający (czyli obrońca) posyła piłkę w kierunku bramki - gracz z drużyny atakującej ma za zadanie ją odbić. Jeśli to zrobi - może zdobyć punkty. Nie robi tego jednak sam, tylko z kolegą stojącym przy przeciwnej bramce. Jeśli piłka została odbita wystarczająco wysoko, aby obaj zdołali przebiec co najmniej raz na przeciwną stronę pola centralnego - wtedy zaczynają biec i jeżeli uda im się wymienić stronami - zdobywają punkt. Ale mogą biec dalej! Mają szansę biegać do czasu, gdy któryś z graczy drużyny broniącej wyeliminuje jednego z nich. Zdarza się też, że po wybiciu piłka opuszcza teren gry. Wówczas drużyna atakująca zdobywa sześć punktów, a gdy po drodze piłeczka odbije się od murawy, tylko cztery.

Zastanawiacie się pewnie, po co te bramki, skoro punkty zdobywa się w opisany powyżej sposób. Już wyjaśniam. Jeżeli gracz rzucający wykona swe zadanie tak dobrze, że gracz drużyny atakującej nie zdoła piłki odbić, uderzy ona w stojącą za nim bramkę i spowoduje jej upadek. Gracz odbijający jest wyeliminowany, a na jego miejsce wchodzi następny zawodnik z tej drużyny. I tak w kółko. Gdy na placu zostaje tylko jeden gracz odbijający i nie ma kto wejść na boisko, by go zmienić (inni zostali wyeliminowani), drużyny zamieniają się rolami - atakująca zostaje broniącą i odwrotnie. Po dwóch takich zmianach mecz się kończy.

Istnieją też inne, prócz wspomnianych, sposoby na wyeliminowanie graczy atakujących. Jeżeli po odbiciu piłki, podobnie jak w baseballu, jeden z graczy drużyny broniącej złapie ją bezpośrednio w powietrzu - odbijający jest wyeliminowany. Dzieje się tak również, gdy odbijający dotknie nogą piłki posłanej przez rzucającego przed odbiciem jej kijem... I tak dalej, i tak dalej.

W krykiecie jest tak wiele reguł, iż nie sposób przedstawić ich w tak krótkim tekście. By jeszcze zagmatwać sytuację powiem, że od każdego niemal przepisu

jest kilka wyjątków, kilka sposobów interpretacji - nawet w gronie ludzi zawodowo zajmujących się tym sportem nie wszyscy są zgodni co do zasad. Dlatego też w Stanach gra się w krykieta troszkę inaczej, niż w Europie czy w Australii.

Podczas zawodów o Puchar Świata, które odbyły się w tym roku w Anglii, gospodarze - ojcowie krykieta - mieli niewiele do powiedzenia. Zakończyli swój udział już w początkowej fazie turnieju. Zwyciężyła ekipa Australii, przed Pakistanem, Anglikom zaś pozostała tylko gorycz porażki. Czy na długo? Chyba nie. Najprawdopodobniej znowu niedługo wymyślą jakąś nową grę i znowu będą na topie. Do czasu.

Deney

FAITH NO MORE

UTRACILI WIARĘ

Yanoos

"Po piętnastu długich i owocnych latach, grupa Faith No More zdecydowała się uciąć stanowczo wszelkie pogłoski dotyczące jej nieuchronnego rozwiązania się, przez... rozwiązanie się. Decyzja podjęta przez wszystkich członków zespołu ma wiele przyczyn, nie będzie jednak pokazywania palcem czy rzucania nazwiskami. Nic poza oficjalne stwierdzenie "Puffy to zaczął". Ponadto rozdzielenie się pozwoli muzykom na rozwinięcie ich osobistych projektów. I na koniec najważniejsze. Zespół chciałby podziękować wszystkim fanom i osobom związanym z zespołem, którzy wspomagali go w czasie jego długiej historii".

KLATKA

Tyle mieli do powiedzenia członkowie Faith No More w oficjalnym oświadczeniu dla mediów, komentując rozwiązanie kapeli. Tylko tyle. Co więcej, notka ta wygląda na napisaną przez ich agenta lub wytwórnię płytową, muzycy zachowywali komentarze raczej dla siebie. Niemniej wywołała ona szok.

Wszak grupa rok wcześniej wydała najlepszą płytę w swej długiej historii, jakby proroczo zatytułowaną "Album of the Year". To, że Mike Patton i spółka niezbyt się dogadują wiadomo było od dawna, nikt nie krył też, że gitarzystom trudno jest zagrzać miejsce w zespole. Zmieniali się regularnie, nieubłaganie wyrzucani przez resztę grupy.

Patton, nie tylko moim zdaniem najlepszy wokalista rockowy w historii, spytany w jednym z wywiadów o to, dlaczego członkowie FNM tak bardzo udzielają się w różnych pobocznych kapelach, powiedział — "Inne projekty pozwalają nam patrzeć na zespół inaczej, niż tylko jak na pracę. Jeżeli budujesz klatkę i spędzasz w niej całe życie, potrzebujesz mieć przynajmniej jedne z niej drzwiczki, którymi możesz gdzieś wyjść". Dodał innym razem — "Każda nasza płyta ma swoje melodramaty i paranoje".

Mimo tej "klatki" jednak i często napiętych układów personalnych zespół wytrzymał ze sobą piętnaście lat (skromnie licząc) i z płyty na płytę nagrywał coraz lepszą muzykę. Aż tu nagle trach, wszystko się posypało, panowie rozeszli się i nazwa Faith No More przeszła do historii. Poznajmy ją, nim spróbujemy domyśleć się, co się, do cholery, stało.

PRAWDZIWA RZECZ

Celowo nie będziemy zagłębiać się w najdawniejszą historię Faith No More, nie będziemy wykopywać korzeni ani czarować często zmieniającymi się nazwiskami. Zacznijmy od momentu dość późnego, czyli od kiedy zespół, już nazywając się w ostateczny sposób, nagrał swą pierwszą płytę — "We Care A Lot". Wokalistą był wtedy niejaki Chuck Mosely, który z grupą był od jej początków. Płytka przeszła bez echa.

Drugi album, "Introduce Yourself", został zauważony nieco lepiej, FNM pojechali nawet do Europy na niedużą trasę koncertową. Okazało się jednak wkrótce, że Mosley bardzo zaprzyjaźnił się z panią gorzałką, stał się kłótliwy, a śpiewanie wychodziło mu coraz gorzej. Został wykopany z zespołu.

Wtedy, czyli w roku 1989, pojawił się dwudziestojednoletni młodzian o świetnym głosie — Mike Patton. Szybko stał się motorem napędowym zespołu, od jego przyjścia możemy mówić o wielkim Faith No More. Patton był i jest ciekawym typem. To niesamowicie utalentowany wokalista, władający głosem porażającym szeroką skalą, mnogością środków artystycznego wyrazu i niesamowitą mocą. Co ciekawe, Mike rozwija swe zdolności — z płyty na płytę jego wokal ewoluował, dojrzewał, nabierał głębi.

Mike już wtedy był zapalonym entuzjastą konsol, do dziś posiada ich sporą kolekcję lubując się szczególnie w mordobiciach. Jedyną używką, jaką sobie aplikuje, za to w ogromnych ilościach, jest kawa, zaś aż do przyjścia do FNM nie miał w ustach alkoholu. Ten oryginalny facet świetnie wpisał się w ostry, lecz jeszcze nie ukształtowany styl zespołu. Patton zasilił go także swymi pomysłami i energią.

Pierwszy wspólny album, "Real Thing", był niesamowitym sukcesem. Okrzyknięto go odrodzeniem heavy metalu, dostał nawet w tej dziedzinie nominację do nagrody Grammy. Kapela stała się sławna, zaczęła koncertować przed Metallicą, zaś teledysk do piosenki "Epic", do obrzydzenia grany w MTV, zadbał o grono nowych fanów. Należało się. FNM stworzyli mocarną mieszankę ciężkich gitar, często hip-hopowych rytmów, ciekawych klawiszy i elektryzującego głosu Pattona.

Następny album, "Angel Dust", sprzedał się gorzej, był bowiem

Dyskografia:
We Care A Lot (1985)
Introduce Yourself (1987)
The Real Thing (1989)
Angel Dust (1992)
Songs To Make Love To — EP (1993)
King For A Day, Fool For A Lifetime (1995)
Album Of The Year (1997)
Who Cares A Lot? .. . Hits (1998)

bardziej mroczny i cięższy. Wciąż były koncerty z Metallicą i Guns'n'Roses, nawet samodzielne, ale zarówno na listach przebojów, jak i w sklepach sukcesu nie było. Zaczęły się też kłopoty z gitarzystami — Jim Martin nie mógł dogadać się z resztą zespołu, wiec jego partie często dogrywał basista — Bill Gould. Wreszcie musiał odejść za brak entuzjazmu dla poczynań kapeli. "To świetny muzyk, ale nie wiedział, jak pracuje się z zespołem takim jak nasz" — mówił Patton.

Dla potrzeb nagrania płyty "King For A Day, Fool For A Lifetime" zatrudniono Trey'a Spurance'a, "wioślarza" z poprzedniego (teraz także obecnego) zespołu Pattona — Mr Bungie. Od początku nie był on traktowany jako pełnoprawny członek FNM, więc zaraz po rozpoczęciu trasy koncertowej zastąpił go Dean Menta, gitarzysta grający z chłopakami "z doskoku".

"King For A Day" okazał się płytą potwornie mocną i bardzo niedocenioną, mimo hitu na miarę "Evidence". Posiadała ona wielki potencjał, jednak zupełnie zignorowała to wydawnictwo telewizja MTV. Publika chyba wyczuła, ze w zespole mocno buzuje energia i krąży wiele złych myśli. — "To był album mówiący 'odpieprz się' — stwierdził basista Gould — Była w nim masa agresji i frustracji, które musieliśmy z siebie wyrzucić". Rzeczywiście — niewiele tu klawiszy, muzyka uderza pięciokilowym młotem w głowę. Muzycy chcieli po kłopotach z gitarzystami nagrać płytę nastawioną właśnie na gitary. Nie zachwyciła ona krytyki i klientów sklepów muzycznych, choć według mnie jest po prostu najlepsza.

Odreagowanie chyba niezbyt pomogło, bo następne dwa lata znowu były ciężkim okresem dla kapeli, stanęła ona na skraju rozwiązania. Nieudana trasa koncertowa została w połowie przerwana, zaś każdy z muzyków grał sobie gdzie indziej. Perkusista Mike "Puffy" Bordin jeździł po świecie z Ozzy Osbourne'm, Mike Patton grał z Mr Bungie i wydał dwie zakręcone solowe płyty, zaś Roddy Bottum znalazł swoją muzykę w kapeli Imperial Teen. Czwartego członka zespołu nie było — znowu wywalono gitarzystę. "Dean był naszym człowiekiem i świetnie pracował w czasie trasy, ale kiedy przyszło do pisania, okazało się, że pracujemy nieco odmiennie "— oświadczył Bill Gould. Na miejsce Menty przyszedł Jon Hudson, kolejny człowiek z gitarą z zaprzyjaźnionej kapelki.

Ostatnia studyjna płyta Faith No More, zatytułowana przewrotnie "Album Of The Year" ,jest nieco inna, jakby łatwiejsza i bardziej różnorodna, choć nadal niesamowicie energetyczna. "Łatwiej wchodzi, gdyż nie próbuje od początku walczyć ze słuchaczem" — przyznają muzycy. Została ona nagrana praktycznie w kawałkach, trochę tu, trochę tam, i zmiksowana po raz pierwszy elektronicznie, przez nowego realizatora nagrań Faith No More — Roli Mosimanna. Miał on ogromny wpływ na brzmienie płyty. "Zawsze, gdy robiliśmy album, nagrywaliśmy go na taśmę i edytowaliśmy w studio — opowiada Gould — Roli zmienił nasz punkt widzenia. Skopiował wszystko do komputera i zmiksował w sposób, który nas zaskoczył".

Nas też. "Album Of The Year" okazał się płytą doskonałą, przyniósł kilka hitów i wszystko wskazywało na to, że Faith No More uwierzyli w siebie. Płonne nadzieje. Grali co prawda razem (a jednak częściej w pobocznych projektach) jeszcze dwa lata, ale wiosną tego roku ogłosili swoje rozwiązanie. Ostatni koncert zagrali w Portugalii, 7 kwietnia.

DOWÓD

Dlaczego tak się stało? Możliwe, że były dwa główne powody.

Po pierwsze, przez absurdalnie mocne dążenie do perfekcji, mające wyraz w żonglowaniu gitarzystami jak kolorowymi kulkami. Oddam głos Pattonowi, gdyż miał on, jeszcze w FNM, kilka ciekawych rzeczy do powiedzenia.

-" Gitarzysta ma łatwą robotę — u nas partie gitary można grać jednym palcem... a wszyscy kolesie chcą grać te swoje pieprzone sola... problemem jest to, że nie wszyscy wiedzą, czego od nich wymagamy... wiem, ze wyglądamy jak banda dupków, ale chcemy po prostu nagrywać dobre płyty..."

Nie lubimy ludzi o własnym zdaniu i stylu, panie Patton. Myślę, że ekpia FNM była tak wypełniona ścierającymi się pomysłami, że wystarczyłoby ich dla wszystkich, gitarzystów też.

Po drugie, był to chyba zbiór zbyt wielkich osobowości, zbyt mocnych charakterów.

Gould nieraz opowiadał :" Przy każdym nagraniu dochodziliśmy do punktu szczytowej frustracji i myśleliśmy, czy dalej być razem... istnieje wiele zespołów, których członkowie się nienawidzą, ale pokazują, że są przyjaciółmi — nie wiem, jak to robią, my jesteśmy FNM i traktujemy się tak, jak na to zasługujemy.:. jeżeli kłócimy się, wszyscy o tym wiedzą... jak małżeństwo próbowaliśmy rozwiązać problemy walcząc ze sobą, były bolesne śniadania, przy których wiele dyskutowaliśmy. Jeżeli się tego nie robi, jest coraz gorzej".

Nie była to chyba jednak najlepsza poradnia małżeńska — szczerość i otwarte spory skończyły się rozwodem. Dobrze chociaż, że grupa zdążyła spłodzić wspaniałą muzykę. My ją adoptujemy.

BIOLOGIA MOLEKULARNA Z POLICYJNĄ ODZNAKĄ

SHERLO

Jakubo

W LABORATORIUM

W przeszłości ustalenie tożsamości osób odpowiedzialnych za przestępstwo było przy braku świadków niezwykle trudne lub zupełnie niemożliwe. Wykorzystywano jedynie pozostawione przedmioty lub broń, które nosiły charakterystyczne oznaki przynależności plemiennej lub społecznej, jednak była to metoda niedoskonała i podatna na manipulację.

Pierwsze prawdziwie rewolucyjne zmiany w identyfikacji przestępców nastąpiły na przełomie XIX i XX wieku, a to dzięki wprowadzeniu daktyloskopii. Podwaliny tej metody stworzył włoski lekarz M. Malphigi, który zauważył u ludzi występowanie linii papilarnych na dłoniach i stopach. Kolejnym ważnym krokiem w rozwoju tej dziedziny stały się prace J. E. Purkyniego. Na początku lat dwudziestych XIX wieku odkrył on, że linie papilarne układają się w pewne charakterystyczne układy i wzory, jednak dopiero angielski przyrodnik F. Galton wykazał trzy podstawowe prawa związane z liniami papilarnymi - ich indywidualność, niezmienność i niezniszczalność. Jego książka z roku 1892, wprowadzająca klasyfikację dziesięciopalcową i trzy podstawowe wzory (łuki, pętlice i wiry) pozwoliła na wprowadzenie do kryminalistycznej praktyki metody rozpoznawania osób na podstawie pozostawionych odcisków palców. Już w pięć lat później rozpoczęto jej stosowanie w Indiach, a następnie w całym Królestwie Brytyjskim, skąd daktyloskopia rozprzestrzeniła się na pozostałe kraje Europy i Świata.

Obecność linii papilarnych na powierzchni skóry jest wynikiem budowy jednej z jej warstw, określanej mianem skóry właściwej. Linie te tworzą się między 100 a 120 dniem rozwoju zarodkowego, a dobrze ukształtowane są już w szóstym miesiącu ciąży i pozostają niezmienne aż do śmierci człowieka. Identyfikacja osób jest możliwa dzięki badaniom porównawczym, czyli określeniu, czy odciski palców pobrane od podejrzanego podczas śledztwa są identyczne z pozostawionymi na miejscu przestępstwa. Odciski takie powstają, ponieważ nasza skóra jest gęsto usiana porami wydzielającymi substancje łojowe i potowe. O powstawaniu takich „tłustych" śladów doskonale wiedzą okularnicy, zmuszeni do regularnego czyszczenia swoich szkieł, oraz osoby korzystające z filtrów na monitor, często przybrudzonych pomocnym palcem.

Linie papilarne są niezwykle bogate w szczegóły i absolutnie indywidualne. Zaskakujące jest, że możliwe jest odróżnienie na ich podstawie nawet bliźniąt jednojajowych, które są identyczne pod każdym względem budowy fizycznej, mają nawet dokładnie takie same geny.

Od dawna odciski palców wykrywane są przy użyciu specjalnych drobnoziarnistych proszków, jak angentorat czy sadza angielska, jednak dziś można je ujawniać nawet na przedmiotach wyjętych z wody. Ciągły rozwój daktyloskopii związany jest z wprowadzaniem analizy laserowej, także w ośrodkach polskich, oraz wykorzystaniu oprogramowania komputerowego podczas ekspertyz. W praktyce śledczej daktyloskopia umożliwia identyfikację nie tylko odcisków palców, lecz bywa wykorzystywana do odczytywania odcisków innych części ciała - policzka, nosa czy ust.

Kolejny przełom nastąpił pod koniec lat czterdziestych, kiedy do arsenału grup śledczych zaczęto wprowadzać metody biologiczne. Związane są one z identyfikacją tożsamości osób przy wykorzystaniu pozostawionego na miejscu zdarzenia materiału pochodzenia biologicznego, najczęściej krwi, ale również fragmentów

tkanek oraz wszelkich wydzielin (np. śliny czy nasienia).

Powszechne zastosowanie jako pierwsze znalazły odkrycia wiążące się z istnieniem grup krwi u człowieka. Podstawowy system ABO opisali na początku XX wieku dwaj hematolodzy - L. Hirschfeld i K. Landsteiner, wykazując istnienie na błonach erytrocytów (czerwonych krwinek) specyficznych białek związanych z niewielkim łańcuchem cukrowym. To rodzaj tego cukrowego fragmentu jest charakterystyczny dla poszczególnych grup krwi - A, B lub 0.

Specjaliści policyjni dość nieufnie podchodzili do nowej metody, tym bardziej, że rozpoznanie grupy krwi mogło jedynie wykluczyć podejrzanego, a nie potwierdzić jego winę. Była to jednak tak czy inaczej jakaś informacja i nowa technika zaczęła zdobywać coraz większą popularność.

Oznaczanie grupy krwi znalezionej na miejscu przestępstwa i porównywanie jej z grupą ofiary lub domniemanego sprawcy jest dzisiaj stosowane rutynowo. Oczywiście, dzięki rozwojowi biologii metoda ta ulegała znacznemu udoskonaleniu. Niewielu z nas wie, że u ludzi można rozróżnić kilkanaście niezależnych systemów grup podobnych mniej lub bardziej do ABO. Wykorzystuje się jeszcze na przykład systemy: Rh+/Rh-, MNSs, P oraz układ Lewisa.

Z grupami krwi związane jest jeszcze jedno, niezwykle pomocne odkrycie - ludzie dzielą się na tzw. wydzielaczy i niewydzielaczy. U tych pierwszych, przeciwciała przenikają z krwi także do innych płynów ustrojowych, takich jak ślina, co pozwala zidentyfikować grupę krwi, nie mając krwi. U niewydzielaczy nic takiego się nie dzieje - ich tkanki dbają o to, by przeciwciała nie dostały się do płynów ustrojowych, więc do ustalenia grupy krwi potrzeba jej próbki. W pierwszej grupie mieści się jednak około 80 proc. populacji i, najprościej rzecz ujmując, w ich przypadku można oznaczyć grupę krwi mając do dyspozycji jedynie ślinę, na przykład z niedopałka papierosa lub przyklejonego znaczka.

Najbardziej rozpowszechnioną metodą jest jednak obecnie ogniskowanie izoelektryczne białek, które pozwala wykorzystywać do identyfikacji minimalne nawet ilości materiałów biologicznych. Technika ta opiera się na fakcie, że większość białek posiada odmiany mające stałą masę, ale różniące się ładunkiem elektrycznym. Nazywane są one izotypami, a człowiek może mieć równocześnie dwie lub trzy takie odmiany. W laboratoriach kryminalistycznych do badań wybiera się ściśle określone białka, jak enzym osocza - cholinoesterazę. Oznaczenie izotypów podejrzanego i porównanie ich z profilem otrzymanym ze śladów pobranych na miejscu przestępstwa pozwala na wykluczenie domniemanego sprawcy. Wykorzystanie kilku różnych białek powoduje jednak, że prawdopodobieństwo powtórzenia się u dwóch osób tych samych odmian izotypów sięga 1 do 500 000. Jeżeli przebadamy więc tą metodą ludność dużego miasta wojewódzkiego to znajdziemy jedynie dwie osoby o identycznym profilu białek. Nie jest to czułość tak wysoka, jak w przypadku daktyloskopii, lecz przy braku śladów palców jest to technika niezwykle pomocna. Samo oznaczenie jest też nieskomplikowane i względnie tanie, co także nie jest bez znaczenia.

Prawdziwy przełom w identyfikacji przestępców, nie tylko jakościowy, nadszedł wraz z wprowadzeniem technik genetycznych. Obecnie w laboratoriach kryminalistycznych na całym świecie wykorzystuje się kilka metod opartych na wdzięcznym materiale, jakim jest DNA. Kwas dezoksyrybonukleinowy (DNA) zawarty jest w każdej żywej komórce i jest dla niej magazynem wszystkich informacji niezbędnych do prawidłowego funkcjonowania. Każdy organizm posiada swoje indywidualne DNA i jest ono identyczne we wszystkich jego komórkach, choć równocześnie poszczególne gatunki mają wspólną pulę genową. Oznacza to, że pewna część DNA jest identyczna dla wszystkich przedstawicieli danego gatunku, odmiany czy populacji. Wspólna pula genowa stanowi podstawę umożliwiającą zidentyfikowanie przynależności gatunkowej śladów. Pozwala to stwierdzić, czy znaleziona krew jest ludzka czy też nie, co często niezbędne jest przy weryfikacji zeznań.

Wszystkie techniki wykorzystujące DNA są porównawcze. Podobnie, jak przy analizie białek czy odcisków palców, możliwe jest określenie danych osobowych, jeżeli tylko organa ścigania dysponują materiałem porównawczym pobranym od podejrzanych. Do być może najgłośniejszej sprawy zbierania takiego materiału doszło w Niemczech pod koniec lat osiemdziesiątych, gdzie podczas poszukiwań mordercy zbadano DNA ponad 11 000 mężczyzn. Co najważniejsze, akcja zakończyła się sukcesem i zabójca trafił za kraty.

DNA do badań można uzyskać niemal ze wszystkich pozostawionych śladów biologicznych. Nawet kilka włosów lub fragment odcisku palca wystarczy, ponieważ mogą one zawierać kilka ludzkich komórek, co zaspokoi zapotrzebowanie laboratorium.

Powszechnie znana i stosowana jest też metoda określana jako „genetyczne odciski palców" (DNA fingerprinting), chociaż obecnie raczej wychodzi z użycia. Została ona po raz pierwszy wykorzystana 1986 roku w Wielkiej Brytanii do zidentyfikowania zabójcy dwóch osób.

Większość naszego DNA kodu-

je cechy niezbędne nam do życia i jest praktycznie niezmienna, jednak występują też fragmenty łańcucha o specyficznym dla każdego z nas układzie. Stało się to podstawą opisywanej metody. Prawdopodobieństwo wystąpienia u dwóch osób identycznego układu nukleotydów w DNA wynosi bowiem 1 : 30 miliardów, co pięciokrotnie przewyższa liczbę ludzi żyjących na Ziemi. Materiał genetyczny jest więc u każdego z nas absolutnie unikalny. Wyłamują się z tej reguły bliźniaki jednojajowe, identyczne pod względem DNA, lecz bliźniaki dwujajowe mogą wykazywać już dość znaczne różnice.

Technika ta zostaje obecnie powoli wypierana przez znacznie szybszą i wymagającą mniej materiału metodę PCR. Dzięki niej mając niewielki nawet fragment kwasu nukleinowego można przeprowadzić wyczerpujące testy. W skrócie mówiąc, metoda ta opiera się na powielaniu materiału genetycznego w celu uzyskania dużo większej niż wyjściowa liczby cząsteczek, przydatnych w dalszych badaniach. Technika ta pozwala na dokładną identyfikację nawet z pojedynczego włosa czy jednej mikroskopijnej komórki! Co ciekawe, PCR daje doskonałe efekty nawet, jeżeli znalezione DNA jest już mocno zdegradowane.

Współczesne techniki kryminalistyczne pozwalają na coraz doskonalsze opracowanie materiałów dowodowych, co jest bardzo ważne nie tylko dla policji, lecz także dla niewinnych osób. W ubiegłym roku dzięki zastosowaniu osiągnięć biologii molekularnej został uniewinniony człowiek, który odsiedział już kilkanaście lat za czyn, którego nie popełnił. Prasa donosi o kilku następnych przypadkach czekających na weryfikację. Do laboratoriów policyjnych trafiają wciąż nowe techniki, coraz bardziej czułe i o jeszcze większej niezawodności.

Policjant w białym fartuchu? Śledztwo przed mikroskopem? To już normalka. A pomyśleć, że kiedyś musiała wystarczyć dedukcja, a właściwie indukcja.

Ale to temat na zupełnie inną opowieść, Watsonie.

Świetnie nadają się one do zaspokojenia badawczych i konstruktorskich zapędów młodszych pociech. Zestawy tematyczne w tej serii przeznaczone są dla dzieci ponad dwuletnich, które zaczynają poznawać i rozumieć to, co dzieje się w ich otoczeniu. W najbardziej skomplikowanych zestawach DUPLO znaleźć można nawet pociągi napędzane silnikiem na baterie. Poważniejszym wyzwaniem są klocki z serii LEGO BASIC, wprowadzające dorastające dzieciaki w świat poważniejszych, choć wciąż prostych klocków Lego. Celem zabawy jest w tym przypadku głównie rozwijanie młodej wyobraźni i twórczego myślenia. Zestawy składają się tu głównie z podstawowych, uniwersalnych klocków oraz z kilku elementów dodatkowych, takich jak drzwi, okna, postacie, głowy zwierząt itp. Komplety wyposażone są już w materiały podpowiadające co można ułożyć.

Dla dziewcząt przeznaczone są dwie w miarę nowe serie. LEGO SCALA — dość rozbudowany i zróżnicowany system w postaci domku dla lalek, zawierający to, co dziewczynki lubią najbardziej — różnorakie lalki, meble i inne sprzęty. Zabawa "w rodzinę" gwarantowana. W podobnym stylu utrzymana jest seria LEGO BELVILLE, opierająca się na motywach interesujących młode damy — plaży, jeździe konnej czy szpitalu. Nowością są komplety inspirowane bajkami. Domyślacie się, jak wygląda zabawa księżniczką, królem, wiedźmą, pałacem i stajniami.

Poważne firmy marketingowe przeprowadzają badania rynku chcąc wiedzieć, jaka marka i jaki produkt są najbardziej znane w świecie. Wyniki nie są zaskoczeniem chyba dla nikogo — od lat palmę pierwszeństwa dzierżą giganci pokroju Coca Coli, Adidasa, czy innego Mc Donalda. Jestem pewien, że gdyby podobne ankiety przeprowadzić wśród dzieci i młodszej młodzieży, na pierwszym miejscu uplasowałyby się klocki Lego. Kto o nich nie słyszał? Kto o nich nie marzył, gdy dostępne były tylko w sklepach Pewexu? Czy dziwi nas, że dzisiejsza latorośl także pragnie się nimi bawić?

Nie powinno. Lego zdobyło ogromną popularność nie tylko dlatego, że ich produkt jest doskonały, lecz również dlatego, że jest uniwersalny. Klockami bawią się zarówno malutkie dzieci, jak i młodzież, a i widok ojca składającego z zacięciem na twarzy komplet Technic jest dość częsty. Liczba i rozmaitość zestawów, które można kupić na całym świecie jest imponująca, ciekawa jest również ich różnorodność. Przyjrzyjmy się więc, czym można uszczęśliwić swoje dziecko, młodsze rodzeństwo, kolegę i... tatę.

Dla najmłodszych pociech (niemowląt i małych dzieci) przeznaczona jest seria LEGO PRIMO, obejmująca zarówno bezpieczne zabawki, wielgachne klocki do układania, jak i zabawki służące rozwojowi ruchowemu bobasów.

lego

KLOCKI OŻYWIONE

Cyrano

Są to grzechotki, które żarłoczne maleństwa mogą śmiało gryźć (a raczej — ssać), "poważniejsze" zabawki, które można na sobie ustawiać, toczyć i obracać, oraz plastikowy słoń, na którym dzieciak może jeździć ucząc się chodzić.

Ciekawe jest to, że elementy z tej grupy można wygodnie łączyć z klockami LEGO DUPLO, które przeznaczone są dla kolejnej grupy wiekowej — chłopców i dziewczynek w wieku od 18 miesięcy do 6 lat.

Kupon Konkursowy

wytnij natychmiast!

Chłopcy sięgną chętnie po zestawy serii LEGO SYSTEM. To bardzo rozbudowana i dynamicznie rozwijająca się rodzina. Charakteryzuje ją spora elastyczność — gotowe budowle i scenerie łatwo rozebrać albo przerobić. Różnorodność tematyczna pozwala zaś zainteresować dzieci w różnym wieku i o różnych zainteresowaniach. Dobrym sprawdzianem wyobraźni może być łączenie zestawów należących do różnych kategorii tematycznych. Pierwszą grupą jest CITY, pozwalająca na wybudowanie własnego miasteczka, z klasycznymi i zawsze interesującymi obiektami — strażą pożarną, policją, samochodami i helikopterami. Elementy są tu raczej duże, tak, by dzieci mogły skupić się głównie na zabawie. Podobnie skonstruowana jest seria NINJA, oparta, jak się łatwo domyśleć, na motywach kultury japońskiej. Znaleźć tu można oczywiście szogunów, samurajów i wojowników ninja, a także azjatyckie fortece i budowle. Seria ADVENTURES to niemal klockowe przygody Indiany Jonesa. Modele są tu pełne pułapek i tajemnych kryjówek, które wraz z terenowymi samochodami, samolotami i sprzętem podróżniczym zapewnią młodym chłopakom niezłą zabawę.

Seria SPACE przenosi dzieciaki w kosmos, zapoznając je z zaawansowanymi technicznie obcymi cywilizacjami i istotami pozaziemskimi. Zestawy zawierają tu statki kosmiczne, pojazdy badawcze, sondy i tego typu wyposażenie.

Wśród oferty firmy LEGO nie mogło zabraknąć innego kosmicznego hitu — serii STAR WARS — zarówno klasycznej, jak i związanej z Epizodem I. Tym, co może spowodować nagły powrót do dzieciństwa ojców rodzin albo wciągnąć do zabawy nawet dojrzałych młodzieńców, są klocki LEGO TECHNIC. W założeniu przeznaczone są one dla dzieci i młodzieży w wieku od 7 do 16 lat. Zestawy wchodzące w skład tej serii to już prawdziwe techniczne wyzwanie, zawierają bowiem wiele skomplikowanych elementów i komponentów technicznych, takich jak koła zębate, silniki, amortyzatory pneumatyczne i mechanizmy różnicowe. Arcyciekawą ofertą dla młodych chłopaków są m. in. zestawy RADIO CONTROL, pozwalające zbudować zdalnie sterowany pojazd. Najmłodszym dzieckiem rodziny Technic jest LEGO SLIZER. Są to figurki robotów i urządzeń wyrzucających małe dyski na odległość ok. 2 metrów.

W przyszłym roku powinniśmy natomiast w sklepach (miejmy nadzieję) zobaczyć dwie całkiem nowatorskie serie: MINDSTORMS i CYBERMASTER. LEGO MINDSTORMS to zestaw będący efektem połączenia robotyki i klocków. Pozwala on na tworzenie "inteligentnych" modeli Lego, zachęca do budowy, programowania i testowania własnych konstrukcji. Najważniejszym składnikiem MINDSTORMS jest 8-bitowy procesor i pamięć, mogąca pomieścić 5 różnych programów Lego. Całość programowana jest przy pomocy zwykłego PeCeta korzystającego z wizualnego języka programowania. LEGO CYBERMASTER to z kolei skrzyżowanie tradycyjnych klocków Lego z interaktywnymi robotami, oprogramowaniem komputerowym i grami. Dzięki nim modele są programowalne, poruszają się i wykonują wydane rozkazy.

Jak widać LEGO może nam towarzyszyć niemal od chwili narodzin do późnej starości (zakładając, że uda nam się dostać pracę w jednej z ich fabryk, lub może nawet biurze projektów). Nie wypada więc powiedzieć nam nic innego jak: miłej zabawy, drodzy panowie i drogie dzieci.

Wielki KonkurS z n'AGROdami

LEGOLAND na horyzoncie

Uwaga! Uwaga!

Mamy dla was nowy, wspaniały, niesamowity konkurs. Wszystko, co musicie zrobić, aby wziąć w nim udział, to odpowiedzieć na tyle z poniższych pytań na ile jesteście w stanie, nakleić na kartkę z odpowiedziami kupon wycięty z gazety, włożyć wszystko to do koperty z dopiskiem LEGO i wysłać na adres redakcji. Nie przejmujcie się, jeżeli nie znacie wszystkich odpowiedzi — wygrywa ten, kto prawidłowo odpowie na jak największą liczbę pytań. Zapewniam was, że warto wytężyć umysł, poszperać w bibliotece czy improwizować — główna nagroda to wyjazd do Legolandu dla dwóch osób (zwycięzcy i opiekuna — osoby pełnoletniej). Dla tych zaś, którzy nie załapią się na wycieczkę, mamy w ramach pocieszenia 20 zestawów klocków LEGO. Do roboty!

I nie zapomnijcie podać swojego adresu!

1. Ile jest Legolandów na świecie i w jakich państwach się znajdują?
2. Z jaką dokładnością wykonywane są klocki Lego?
3. W którym roku zostały opatentowane klocki Lego?
4. Skąd się wzięło i co oznacza słowo LEGO?
5. Ile gier związanych z LEGO opisywanych było na łamach Resetu?
6. Jak nazywa się seria klocków Lego dla dzieci w wieku 2-3 lat?
7. W którym roku pojawiła się seria LEGO Technics?
8. Którą częścią "Gwiezdnych Wojen" jest "The Phantom Menace"?
9. Jak nazywa się postać występująca w "The Phantom Menace", znajdująca się na plakacie zamieszczonym w tym numerze Resetu?
10. Jak się nazywają pojazdy widoczne na tym samym plakacie?
11. W ilu krajach świata sprzedawane są klocki Lego?
12. Ile sztuk klocków zostało wyprodukowanych od ich powstania? Wolno się pomylić o 5 miliardów.
13. Co dodano do pierwszych, prostych klocków, by je ulepszyć? Wynalazek ten opatentowano.
14. Kiedy po raz pierwszy ukazał się Reset?

i pytanie dodatkowe:

15. Czego według ciebie nie da się zbudować z klocków LEGO i dlaczego?

Na wasze listy czekamy do końca października. W przypadku równej liczby odpowiedzi zwycięzcą zostaje autor najciekawszej odpowiedzi na ostatnie pytanie. Listę szczęśliwych zwycięzców opublikujemy w numerze grudniowym. Przypominamy, że **odpowiedzi bez oryginału kuponu nie biorą udziału w konkursie.** Główna nagroda zostanie wręczona w siedzibie redakcji, pozostałe wyślemy pocztą. Nagrody nie podlegają zamianie. Szczegółowy regulamin konkursy do wglądu w siedzibie redakcji Resetu.

Legolandowy Sztab Konkursowy

SOUTH PARK
MIASTECZKO WYŚMIANYCH STEREOTYPÓW

„Wszyscy bohaterowie i zdarzenia w tym programie - nawet te oparte na prawdziwych postaciach - są całkowicie fikcyjne. Wszystkie głosy znanych osób są naśladowane... marnie. Ten program zawiera niecenzuralne wyrażenia i ze względu na swoją zawartość nie powinien być oglądany przez nikogo".

Tak zaczyna się każdy odcinek serialu rysunkowego robiącego od jakiegoś czasu ogromną karierę nie tylko w Stanach Zjednoczonych, gdzie powstał, ale w każdym kraju, w którym telewizja zdecydowała się zaprezentować go szerokiej publiczności mimo ogromnych kontrowersji, jakie budzi.

SOUTH PARK traktuje o czterech ośmiolatkach, bliskich przyjaciołach. Animacja filmu jest skrajnie minimalistyczna, oprawa i efekty praktycznie nie istnieją. Liczą się głównie dialogi i przedstawione wydarzenia. Z ich bowiem pomocą twórcy filmowej serii „robią sobie jaja" ze wszystkiego, co amerykańskie.

Serial narodził się w 1995 roku, kiedy to Brian Graden z telewizji Fox wysłał swoim znajomym na święta kasetę z animacją autorstwa Treya Parkera i Matta Stone'a. Film przedstawiał Jezusa i Mikołaja toczących bój o prawo do Świąt Bożego Narodzenia. Kontrowersyjny klip spodobał się szczególnie... Georgowi Clooney'owi, popularnemu i w Polsce aktorowi, doktorkowi z "Ostrego Dyżuru". On z kolei rozesłał 150 kopii „The Spirit Of Christmas" znajomym producentom telewizyjnym. Pomysł chwycił i z kilkuminutowej animacji narodził się genialny serial.

W nagrodę za swoje zasługi dla jego rozwoju, Clooney dostał rolę w jednym z odcinków. Dubbinguje w nim homoseksualnego psa...

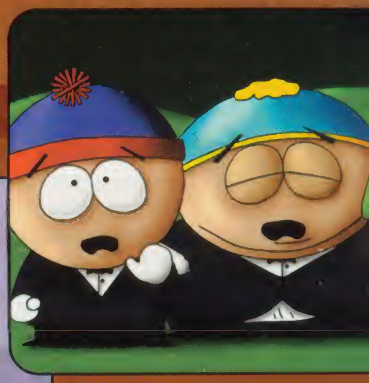
ABSOLUTNY BRAK CENZURY

Główni bohaterowie serialu nie szczędzą nam kontrowersyjnych słów i zachowań. SOUTH PARK jawnie szydzi z cenzury i politycznej poprawności, a także z wielu postaci z życia publicznego. Szczególnie (ciekawe dlaczego?) upodobali sobie Barbarę Streisand, która w jednym z odcinków przeistacza się w gigantycznego robota, mecha-Streisand, i po zniszczeniu sporej części miasteczka zostaje pokonana przez... Roberta Smitha z The Cure, dubbingowanego zresztą przez samego piosenkarza. W innym odcinku autorzy serialu „na muszkę" biorą Davida Hasselhoffa ze „Słonecznego Patrolu". Aż dziw bierze, że te żarty nie kończą się w sądzie zarzutem o publiczną obrazę.

Bezpośrednie szydzenie i brak cenzury to jednak tylko przykrywka tego, co SOUTH PARK usiłuje przekazać. Serial bowiem poprzez ironię i wyolbrzymianie faktów ośmiesza wszystko, co amerykańskie, pokazując fałszywość i dwulicowość powszechną w tym kraju.

Spójrzmy na przykłady. W odcinku „Chickenlover" Policjant Barbrady rezygnuje ze swojego stanowiska i na swojego zastępcę wyznacza Cartmana. Cartman poważnie bierze się za swoje obowiązki i... jeżdżąc na trzykołowym rowerku pałuje po nogach każdego, kto mu się przeciwstawi. Kiedy zauważa to Barbrady, mówi „nie! nie! prawa nie pilnuje się w ten sposób!", po czym sam uderza delikwenta pałką w głowę komentując: „trzeba celować w głowę, w ten sposób szybciej padają na ziemię". To oczywiście aluzja do brutalności amerykańskiej policji.

Za jeden z najbardziej kontrowersyjnych można uznać odcinek „Ike's Wee Wee", gdzie Mr Mackey zostaje niesłusznie oskarżony o rozprowadzanie narkotyków wśród dzieci. Wyklęty przez całe miasto sam wpada w nałóg i staje się hipisem. Jako hipis poznaje dziewczynę i już ma się z nią ożenić, kiedy... drużyna A porywa go z powrotem do SOUTH PARKU. Wy-



mowa odcinka jest dość jednoznaczna - Mackey staje się szczęśliwy dopiero wtedy, kiedy łamie swoje zasady i zaczyna brać prochy, zaś na końcu odcinka jego wykład w klasie na temat narkotyków i tego, że „narkotyki są złe, nie po-

winniście brać narkotyków, bo są złe" wydaje się wyjątkowo mało przekonujący.

Takich przykładów można doszukiwać się praktycznie w każdym odcinku - są one bardziej lub mniej wyeksponowane, lecz zawsze obecne. Obok żadnego odcinka SOUTH PARKU nie można przejść obojętnie - każdy z nich ma coś „w zanadrzu", tak, że chcemy oglądać go drugi raz chociażby po to, by zwrócić uwagę na to, czego nie udało się za pierwszym razem dostrzec.

OKOLICE SOUTH PARKU

SOUTH PARK to już nie tylko serial. Jak wiadomo, Amerykanie mają ogromny talent do przerabiania każdego pomysłu na pieniądze. Dlatego też na ekrany kin w USA niedawno weszła pełnometrażowa wersja filmu, która jednak rozczarowuje wielu fanów serialu (może z wyjątkiem przeciwników Microsoftu, bowiem Bill Gates dostaje tam kulkę w łeb za bugi w Windows 98). Z serialu zrobiono bowiem musical, dodatkowo powtarzając wiele pomysłów, które pojawiły się w odcinkach telewizyjnych. Miejmy nadzieję, że nie oznacza to wyczerpania puli pomysłów u autorów.

SOUTH PARK pojawił się też w cyfrowym świecie, jednak jedyna gra, która do tej pory się pojawiła, nie wzbudziła zachwytu. Czekamy więc na następne produkcje z nadzieją, że będą lepsze. A na razie zostają nam nieprzebrane zasoby Internetu, gdzie znajdziemy ogromną liczbę maleńkich, zazwyczaj darmowych gierek opartych na przygodach postaci z serialu. Próbkę kilku z nich znajdziecie na RESET CD.

DOZWOLONE OD LAT 18-TU

Cenzura sugeruje, że SOUTH PARK powinni oglądać tylko dorośli. Czemu? Przecież to, co można obejrzeć tu w krzywym zwierciadle, widzimy na co dzień w każdym amerykańskim kryminale czy filmie obyczajowym. Autorzy SOUTH PARKU szydzą więc z tego, z czym spotykamy się na co dzień. Zignorujmy więc cenzurę i bawmy się dobrze.

I nie przejmujmy się takstami komentatora sportowego z filmu, któremu zdarza się wyrwać zdanie w stylu - „dawno nie widziałem tylu molestowanych dzieci". Szokujące, nie zapominajmy jednak, że to po prostu obrazoburcza, mądra, animowana farsa.

BOHATEROWIE W KRZYWYM ZWIERCIADLE

Główne role w SOUTH PARKU grają czterej przyjaciele - Stan, Kyle, Cartman i Kenny. Stan i Kyle dubbingowani są przez twórców serialu (aby usłyszeć jak brzmią ich prawdziwe głosy, trzeba nagrać fragment filmu i odtworzyć w nieco zwolnionym tempie) i reprezentują dość „normalne" osobowości. O ile cokolwiek w tym serialu można nazwać normalnym.

Stan pochodzi z typowej amerykańskiej rodziny i jest bity przez starszą siostrę. Ma nadopiekuńczą matkę, która w jednym z odcinków więzi policjanta po to, aby ochronić syna przed aresztowaniem. Istniało podejrzenie, że jest on mordercą, choć tak naprawdę zabijała rybka Stana pochodząca z innego wymiaru.

Kyle z kolei pochodzi z ortodoksyjnej rodziny żydowskiej i ma adoptowanego młodszego brata. Jego matka to aferzystka i urodzona działaczka, która angażuje się we wszelkie możliwe przedsięwzięcia w mieście, zazwyczaj robiąc więcej szkody, niż pożytku. Ojciec Kyle'a to skrajny pantoflarz.

Eric Cartman wychowywany jest przez matkę, która nie przebiera w partnerach seksualnych. Trafia nawet do łóżka Billa Clintona, do tego jest zapewne dwupłciowa. Sam Cartman jest gruby, niesympatyczny i wyraża się wyjątkowo niecenzuralnie.

Kenny to tajemnicza zakapturzona postać, dziecko z rodziny alkoholików. Wszystko co mówi, jest absolutnie niezrozumiałe, jeśli jednak wsłuchamy się mocno w jego mamlanie okazuje się, że są to najbardziej niecenzuralne teksty w całym serialu. W każdym odcinku Kenny ginie (zazwyczaj w dość brutalny i niesmaczny sposób), a jego ciało odciąga horda szczurów.

Obok czterech ośmiolatków bardzo dużą wagę w serialu grają postacie drugoplanowe. Wśród nich na szczególną uwagę zasługują:

Szef - kucharz w szkolnej stołówce. Ten czarnoskóry grubas to najbardziej pozytywna postać w serialu, prawie zawsze gotowa pomóc dzieciakom w rozwikłaniu problemów, aczkolwiek zazwyczaj jego pomoc kończy się śpiewaniem piosenek o tematyce erotycznej.

Mr. Garrison - nauczyciel. Ma problemy z osobowością - nosi na prawej ręce kukiełkę (Mr. Hat'a), z którą konwersuje, ponadto w co najmniej dwóch odcinkach okazuje się, że jest ukrytym homoseksualistą. Uczy dzieci rzeczy absolutnie niepotrzebnych i często szkodliwych.

Uncle Jim i Ned - wujek Stana oraz jego najbliższy przyjaciel z wojny w Wietnamie. Zapaleni myśliwi, łamiący wszelkie zasady obowiązujące w tym hobby. Ned jest inwalidą wojennym i w wyniku raka krtani mówi przez specjalne urządzenie elektroniczne. Nie ma ręki.

Policjant Barbrady - jedyny przedstawiciel prawa w South Parku, a jednocześnie najgłupszy obywatel tego miasta. W jednym z odcinków okazuje się nawet, że nie umie czytać.

Jezus - prowadzi talk show w lokalnej telewizji. W jednym z odcinków walczy z Szatanem. Mieszkańcy South Park robią zakłady kto wygra. Okazuje się, że na Jezusa stawiła tylko jedna osoba - sam Szatan.

Adam "Mały" Michniewski zajmuje drugie miejsce w rankingu prowadzonym przez Deutsche Inline Kerband Poland w jeździe na rampie. W tym roku zajął piąte miejsce w cyklu eliminacyjnym do Mistrzostw Europy w Monachium i szóste w Kopenhadze. W Mistrzostwach Europy Frankfurt '99, organizowanych przez amerykańską federację ASA był szesnasty.

MARZĄC O 1080

O ROLKACH NA POWAŻNIE I TROCHĘ MNIEJ

Z Adamem "Małym" Michniewskim rozmawia Trycki

TRYCKI: Czy istnieje bariera wieku, po przekroczeniu której lepiej nie zakładać rolek na nogi?

ADAM: Trudno powiedzieć. Znam mężczyznę, który zaczął jeździć na rampie, najwyższym stopniu rolkowego wtajemniczenia, w wieku 52 lat, i radzi sobie całkiem nieźle. Najmłodsi, dziesięciolatkowie, również śmigają po niej z dużym powodzeniem. Wiek nie przeszkadza więc w uprawianiu tej dyscypliny. Tajemnica leży jedynie w wyborze stylu jazdy. Można szaleć bardzo ostro na treningach i całkiem spokojnie przemierzać ulice miast.

T: Rolki stały się modne. Na ulicach widać sporo osób jeżdżących na drogim sprzęcie. Co potrzeba, by zacząć jeździć?

A: Rzeczywiście, coraz więcej osób kupuje kosztowny sprzęt. Modne są zwłaszcza rolki do jazdy agresywnej. Z jednej strony to dobry znak, że kupujący stawiają na jakość i firmę. Z drugiej, neofici nie użytkują kupionych rolek tak, by wykorzystać w pełni ich możliwości, czyli do ostrej jazdy. Początkowo nie trzeba wydawać tysiąca złotych, aby zasmakować w przyjemności zabawy na rolkach, jednak stanowczo odradzam bazarowe zakupy i podejrzany sprzęt.

T: Co oznacza pojęcie "jazdy agresywnej"?

A: Oznacza ono połączenie zwykłej jazdy ze skomplikowanymi elementami trikowymi. Rolki można podzielić na trzy główne dyscypliny: street czyli jazdę uliczną, wert — rampę oraz jazdę fitnesową. Street to nic innego, jak tor przeszkód z bogatym ich asortymentem: rurkami do zjazdu, skoczniami i główną przeszkodą, nazywaną fun boxem. Służy ona do wykonywania ewolucji w powietrzu. Zupełnie odmiennymi prawami rządzi się wert, czyli rampa. Ma charakterystyczny kształt litery "U". Pozwala on rolkowcowi na osiągnięcie dużej prędkości i wykonanie skomplikowanych ewolucji w powietrzu. Fitness zaś to po prostu rekreacja.

T: Jak wybrać dobre rolki?

A: Warto zwrócić uwagę na serwis i okres gwarancyjny firmy produkującej sprzęt. Z tych, które już działają na polskim rynku, poleciłbym włoskiego Rocesa. Absolutnym numerem jeden w tej dziedzinie na świecie jest amerykański Rollerblade, niestety, jego wyroby są trudno dostępne dla Polaków. Całkiem niezły sprzęt oferuje też firma K-2, również dostępna w kraju.

T: Jak zbudowana jest rolka?

A: Zacznijmy od buta. W rolkach przeznaczonych do jazdy agresywnej jest on gruby i mocny, zaś do jego budowy używa się tworzywa sztucznego o niskiej ścieralności. Mocne zapięcie klamrowe pewnie trzyma rolkę na nodze. But wewnętrzny wyłożony jest specjalną gumą lub żelem, które minimalizują skutki uderzeń. Nie jest wentylowany.

Rolki przeznaczone do jazdy rekreacyjnej, tzw. fitnesowe, mają zgoła odmienną budowę. Są lekkie, kolorowe, wentylowane, o różnorakiej

konstrukcji zapięć. Ich celem jest zapewnienie swobodnej jazdy po zwykłych, asfaltowych ścieżkach.

Bardzo ważna jest szyna, na której zamontowane są kółka. Na szynach fitnesowych są one duże, miękkie, szybkie oraz niezwykle przyczepne. Szyny w rolkach agresywnych są potężne. Osadzone w nich twarde kółka mają lepszy poślizg, co ułatwia wszelakie ewolucje, kosztem szybkości jednak.

T: Co potrzebne jest do uprawiania tego sportu prócz dobrych chęci i pieniędzy na sprzęt?

A: Trochę praktyki i podręczniki szkolne do nauki jazdy na łyżwach. Nie uśmiechaj się, nie żartuję. Niezwykle ważnym elementem jazdy na rolkach jest odpowiednia technika padów po utracie równowagi. Książki poświęcone łyżwiarstwu świetnie to tłumaczą.

T: Jakie części ciała najbardziej narażone są na kontuzje?

A: Nadgarstki, łokcie, kolana i głowa. Można zadbać o zdrowie tych newralgicznych punktów kupując ochraniacze. Oczywiście nie ma złotego sposobu pozwalającego całkowicie zabezpieczyć się przed urazami — w tym przypadku wiele zależy od koordynacji ruchowej samego zawodnika. Gość, który ma doskonały zmysł równowagi poradzi sobie i bez ochraniaczy, gorszy zawodnik raczej powinien o nich pamiętać, wchodząc na rampę.

T: Jakie firmy produkują dobre kaski i ochraniacze?

A: Znakomite kaski produkuje firma Protec, która testuje swoje wyroby na głowach komandosów amerykańskich. Jeżeli chodzi o ochraniacze, polecam marki Roces, Boonles i Prodesign, choć tak naprawdę trudno jest wymienić w tej dziedzinie światowych potentatów. Każda firma produkująca rolki posiada już w swoim asortymencie sprzęt zapewniający należytą ochronę. Warto też pamiętać, ze do spokojnej fitnesowej jazdy na pewno nie są potrzebne ciężkie ochraniacze z półki dla "agresywnego" maniaka.

T: Czy istnieje jakiś obowiązujący wzorzec zachowania rolkowca? Chodzi mi o spodnie z krokiem do kostek, bluzę trzy numery za dużą i YO MEN na twarzy.

A: I tak i nie. Rzeczywiście, rolkowcy mają swój styl. Podobnie jak inni ludzie pragną się wyróżnić. Początkowo aklimatyzując się w nieznanym środowisku nieświadomie naśladują styl grupy, jednak powyżej pewnego poziomu takie zjawisko jest rzadkie. Profesjonalista przekonuje swoimi umiejętnościami, nie ubiorem. Często kreuje własny styl, odbiegający od powszechnie przyjętych stereotypów przynależności grupowej. One też zresztą ewoluują. Obecnie modna jest na przykład jazda na rolkach w dresach. Kiedyś byłoby to nie do pomyślenia.

T: Czy mógłbyś rozszyfrować przynajmniej kilka angielskich nazw ewolucji i objaśnić, co one znaczą?

A: To będzie naprawdę trudne. Wielu nazw po prostu nie da się bezpośrednio przetłumaczyć, na przykład mc twist to salto z obrotem o 540 stopni. To nic innego jak półtora obrotu w powietrzu po wybiciu się z rampy. Kolejną figurą jest seventwenty, czyli 720 stopni. Zawodnik wykonuje dwa obroty w powietrzu wyskakując nad rampę. Innym znanym trickiem jest grind — rurka zamontowana na końcowej części rampy, po której można się ślizgać albo wykonać stójkę na ręce, czyli invert. Tricki można łączyć, aby otrzymać nową, niespotykaną do tej pory ewolucję.

T: Czy jeżdżenie na rolkach jest sposobem na życie?

A: To zależy, jak na to spojrzeć. W Polsce nie istnieje jeszcze poważny sponsoring, pozwalający utrzymać się wyłącznie z uprawiania tego sportu. Dlatego nie można jeszcze traktować rolek jako zawodu. Za granicą jest to jednak możliwe.

T: Dlaczego?

A: Dobry zawodnik jeżdżący na rolkach na Zachodzie nie musi martwić się o pieniądze. Jest doskonale wyposażony, zaś jego głównym celem jest stałe podnoszenie własnych umiejętności. Za trening, profesjonalizm i wyniki płaci firma. W Lozannie, gdzie odbywały się nieoficjalne mistrzostwa świata rolkarzy, poznałem trzydzieści osób, które żyją tylko z jeżdżenia na rolkach.

T: W jaki sposób można dojść do rolkowego mistrzostwa?

A: Drogę do sukcesu można opisać w trzech słowach: trening, trening i jeszcze trochę treningu. Ważnym elementem są również instruktażowe filmy, oraz podpatrywanie lepszych od siebie. Chwila prawdy zaczyna się jednak dopiero po założeniu rolek i pierwszych trikach.

T: Jak na tle zawodników zza granicy wypadają Polacy?

A: Jesteśmy w dalszym ciągu amatorami. Nie mam na myśli przygotowania technicznego poszczególnych zawodników, bo to jest świetne, ale zaplecza, jakie za nami stoi. Tego w Polsce brakuje. Nieliczne firmy lub prywatni sponsorzy wykładają własne pieniądze na rozwój sportu, a to jeszcze za mało, aby dogonić światową czołówkę.

T: Kto jej przewodzi?

A: Amerykanie, Australijczycy oraz Niemcy.

T: Czy istnieje trik, o wykonaniu którego marzą wszyscy rolkowcy świata?

A: Tak. Jest to 1080 na rampie, czyli trzy obroty z lądowaniem tyłem. Skok taki wykonał jako jedyny na świecie pewien Australijczyk. To naprawdę trudna sprawa. Trzeba wybić się ponad metr nad rampę, aby w ogóle marzyć o jego wykonaniu.

T: Czy ktoś w Polsce zbliżył się do tego wyniku?

A: Mój znajomy z Warszawy. Wykonał 900, czyli dwa i pół obrotu.

T: Gdybyś miał zachęcić do jazdy na rolkach czytelników Resetu, jak byś to zrobił?

A: To wspaniały odpoczynek od komputera. Rolki to także dreszcz emocji, oraz walka z samym sobą w pokonywaniu kolejnych barier i wspaniała przygoda.

T: Dzięki i życzę udanego 1080.

Bariera dźwięku, bariera sensu

zapomnij o klimatyzacji i centralnym zamku

Deney

Człowiek jest stworzeniem niezrównanym i niezrównoważonym zarazem. Sam sobie ustala przeróżne granice i nieprzekraczalne z początku bariery, a następnie robi wszystko, często z narażeniem życia, by je pokonać. Jednym z takich dziwacznych z pozoru wyzwań było osiągnięcie prędkości dźwięku. Było.

W powietrzu przekroczenie magicznej liczby 1224 km/h (1 Mach) nie stanowiło większego problemu — uczynił to już w roku 1947 amerykański samolot Bell XS1. Próby powtórzenia tego wyczynu na ziemi, czyli dzięki pojazdom nie odrywającym się ani na moment od gruntu, były jednak przez wiele, wiele lat nieudane. Aż w końcu — stało się! I — co za ironia losu — nie dokonał tego żaden Amerykanin, syn ziemi przesiąkniętej paliwem i zapachem spalin, lecz rodowity Anglik, Andy Green. Zasiadając w kokpicie pojazdu o nazwie Thrust SSC zdołał on rozpędzić swego potwora (bo trudno mówić w tym przypadku o samochodzie) do prędkości ponad 763 mil na godzinę, co po przeliczeniu na nasz system metryczny daje około 1227 km/h. Bariera prędkości rozchodzenia się dźwięku w atmosferze padła.

KUPA ZŁOMU + SILNICZEK

Już pierwsze spojrzenie na pojazdy skonstruowane w celu pobicia rekordu prędkości nasuwa jedną myśl — to musi mieć niezłego kopa. I ma.

Niesamowite przyspieszenie i moc tych bolidów wynika głównie z konstrukcji silników. Już dawno zaniechano stosowania w ich przypadku konstrukcji spalinowych. Są mało wydajne, ciężkie, a zbyt wiele energii powstałej w wyniku spalania paliwa pochłania pokonanie oporów występujących w klasycznym układzie napędowym (wał korbowy, skrzynia biegów itd.).

O wiele bardziej ekonomiczny jest silnik odrzutowy. Jak sama nazwa wskazuje, działa on na zasadzie odrzutu: w strumieniu sprężonego powietrza spalane jest paliwo, a powstające gazy z ogromną prędkością wydostają się na zewnątrz silnika popychając pojazd. Jak chyba wiecie, silniki odrzutowe są stosowane powszechnie w lotnictwie.

Konstruktorzy najszybszych samochodów świata poszli po rozum do portfela. Doszli do wniosku, że nie ma sensu budowanie nowych silni-

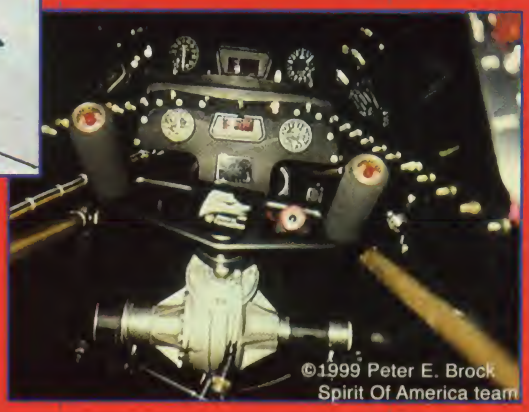
ków, skoro można wykorzystać gotowe. Tym sposobem w ich pojazdach znajdziemy silniki prosto z samolotów US Air Force. No, przesadziłem, może nie prosto, bo wymagają one kilku modyfikacji i, co chyba oczywiste, wojskowi technicy ani myślą udostępniać napędów stosowanych w obecnie używanych myśliwcach. Jednak i te starsze w zupełności wystarczają.

W pojeździe o wadze zbliżonej do wagi jeepa Hummera rolę jednostki napędowej pełni silnik ze słynnego F-4 Phantom, o mocy, skromnie licząc, 48 tys. koni mechanicznych. Sporo, nieprawdaż? A wyobraźcie sobie teraz, ile taki potwór musi palić? Stosunkowo niewiele — 10 litrów. Na sekundę. Mowa oczywiście o silnikach oszczędnych, bo spalające do 50l/s też nie należą do rzadkości.

Skoro "serce" mamy z grubsza omówione, przejdźmy do pozostałych części pocisków na kołach. Pokrycie zbudowane jest przeważnie z kevlaru, niektórzy konstruktorzy stosują też aluminium. Nadwozie jest prawie zawsze jednoczęściowe. Powód? Przy prędkościach dochodzących do prędkości dźwięku łączenia poszczególnych elementów mogłyby nie wytrzymać przeciążenia i przestać trzymać. Odpada kawałek karoserii, pojazd momentalnie traci stabilność i BOOM! Kierowca nie ma najmniejszych szans na przeżycie.

Dalej koła — czyste aluminium, oczywiście odpowiednio przygotowane i utwardzone. Mimo to i tak nadają się tylko do jednego przejazdu. Układ kierowniczy jest w zasadzie niepotrzebny (kto by chciał gdziekolwiek skręcać przy prędkości 1000 km na godz.?), jednak za pomocą steru kierowca może uzyskać skręt kół o całe 3 stopnie.

Tak więc lepiej nie wybiegać mu przed maskę. Ominąć nie ominie, mała jest również szansa, iż zahamuje. Musiałby najpierw uruchomić pierwszy zestaw hamulców, który ma za zadanie gwałtownie zmniejszyć impet pojazdu (komplet ten jest przeważnie jednorazowy), następnie dwie (najczęściej) czasze spadochronowe hamujące potwora do około 150 — 200 mil na godzinę. Przy tej prędkości włącza się ostatni zestaw. Można rozejrzeć się za miejscem do parkowania przed supermarketem.



SANKI BEZ SZANS

Jak zauważyliście, pojazdy starające się o rekord w bardzo niewielkim stopniu przypominają samochody. Silniki samolotowe, nadwozia w technologiach wręcz kosmicznych, praktyczny brak sterowania. Wydawałoby się — wolna amerykanka. Ale nie do końca.

Nadzór nad biciem rekordów sprawuje FIA — międzynarodowa federacja sportów motorowych. Już dawno stworzyła ona zbiór zasad, które musi spełnić pretendent, aby jego rekord został uznany za oficjalny.

Po pierwsze — rekordem prędkości nie może być uznana największa prędkość uzyskana w trakcie przejazdu. Aby rekord został uznany za oficjalny, wykonuje się dwa przejazdy, w obie strony, z przerwą wynoszącą maksymalnie godzinę. Jeśli średnia maksymalna prędkość obu przejazdów jest wyższa od rekordu — wtedy dopiero strzelają korki od szampanów. Ale to nie wszystko. Pojazd musi posiadać minimum cztery koła, były bowiem próby zbudowania maszyny wykorzystującej płozy.

Wspomnę jeszcze tylko, iż pomiar prędkości musi być dokonany w obecności przedstawicieli FIA.

Warunki te nie są trudne do spełnienia, często trudniejszym zadaniem jest znalezienie odpowiedniego miejsca do ścigania.

DO SKLEPU I Z POWROTEM

Pojazdy przeznaczone do bicia rekordów prędkości są bardzo, ale to bardzo niestabilne. Wystarczy mała nierówność terenu czy lekki podmuch wiatru, aby próba zakończyła się fiaskiem. I nie wystarczy wtedy tylko zrekonstruować pojazd, ale trzeba także, w większości przypadków, poszukać nowego kierowcy. Jak więc widzicie, nikt nie podejmie próby bicia rekordu na polskich drogach.

Większość zespołów wybiera tory naturalne, najczęściej w postaci wysuszonych słonych jezior. Warstwa soli zalegająca je tworzy twardą i równą skorupę, ciągnącą się nieprzerwanie przez wiele kilometrów.

data	kierowca	kraj	pojazd	miejsce	Prędkość w km/h
15.10.97	Andy Green	Wielka Brytania	Thrust SSC Jet	Black Rock Desert	1228
04.10.83	Richard Noble	Wielka Brytania	Thrust 2 Jet	Black Rock Desert	1019
23.10.70	Gary Gabelich	USA	Blue Flame Rocket	Bonneville Salt Flats	1001
15.11.65	Craig Breedlove	USA	Spirit of America Sonic 1 Jet	Bonneville Salt Flats	965
07.11.65	Art Arfons	USA	Green Monster Jet	Bonneville Salt Flats	927
16.09.47	John Cobb	Wielka Brytania	Railton I. C. E.	Bonneville Salt Flats	634
03.09.35	Sir Malcolm Campbell	Wielka Brytania	Bluebird I. C. E.	Bonneville Salt Flats	484
04.02.27	Malcolm Campbell	Wielka Brytania	Bluebird I. C. E.	Pendine Sands	280
21.06.04	Louis Rigolly	Francja	Gobron-Brillié I. C. E.	Ostend	165
12.01.04	Henry Ford	USA	Ford I. C. E.	Lake St Clair	146
1898	Gaston Chasseloup-Laubat	Francja	Jeantaud Electric	Acheres	63
1813	Issac de Rivaz	Szwajcaria			4,8

Przez długi okres czasu najpopularniejszą trasą było takie właśnie wyschnięte jezioro o nazwie Bonneville w Stanach Zjednoczonych. Nasza planeta jest jednak zmienna. Procesy erozyjne i wymywanie soli przez deszcze spowodowały, iż obszar twardej skorupy, po której bezpiecznie mogły poruszać

się pojazdy śmiałków, gwałtownie się kurczył. Dziś już praktycznie nie podejmuje się tam prób bicia rekordów.

Lepsze warunki panują w Australii na jeziorze Gairdner. Sól ma tam miejscami ponad pół metra grubości, a warunki do jazdy są niemal idealne. Niemal, bo czasem można trafić na jakiegoś zabłąkanego kangura, a skutki są wtedy łatwe do przewidzenia. Dochodzi do tego jeszcze odległość — komu ze Stanów lub z Europy chciałoby się transportować na drugą półkulę 12 metrowego kolosa?

Pewnie niewielu zespołom, znaleziono więc jeszcze jeden teren — pustynię Black Rock w Nevadzie. Tym razem nawierzchnią nie jest sól, lecz ubita, niemal idealnie utwardzona przez naturę ziemia. Ostatnie rekordy padały właśnie tam, następne również najprawdopodobniej będą wiązać się z tamtym miejscem. A z pewnością padną, bo chętnych do podjęcia wyzwania, mimo iż pokonano granicę dźwięku, nie brakuje.

JANKESI GÓRĄ

Większość zespołów tworzących i nadzorujących piekielne maszyny pochodzi z USA. To zrozumiałe, bowiem tam najłatwiej znaleźć sponsorów chcących płacić za przeróżne, wydawałoby się niedorzeczne, próby. A koszty są niemałe. Aby myśleć o zbliżeniu się choćby do obecnego rekordu, trzeba posiadać roczny budżet w wysokości nie mniejszej niż 500 tys. dolarów.

Najstarszym zespołem jest Spirit of America, kierowany przez Craiga Breedlova, weterana tego sportu, który to już w roku 1964 ustanowił swój pierwszy rekord. Wydaje się, że ta sponsorowana przez Shella ekipa może odnieść sukces i palma pierwszeństwa znowu powróci do USA, odebrana Andiemu Geenowi i jego rekordowej maszynie Thrust SSC.

Drugim zespołem ze Stanów jest ekipa o nazwie North American Eagle, lecz, według fachowców, musi ona jeszcze wiele popracować nad swoim pojazdem, zanim przystąpi do próby bicia rekordu.

Najciekawszym uczestnikiem tego swoistego wyścigu wydaje się być jednak ekipa Sonic Wind. Ich pojazd ma bowiem napęd nie odrzutowy, a rakietowy. W przeszłości były już próby użycia takiego silnika, jednak nie wszedł on do stałego użytku. Może teraz się powiedzie?

Na południowej półkuli Australijczycy z teamu Aussie Invader odgrażają się, że zaskoczą świat, jednak niewielu traktuje ich przechwałki poważnie. Wydaje się, że w przyszłości rekord powróci do Stanów.

Pogoń za jak najwyższą prędkością trwa w najlepsze. Jedne zespoły wycofują się, na ich miejsce powstają nowe. Padają coraz to nowe bariery, przy okazji wyzna-

czane są następne. Mimo to następnej granicy, prędkości światła, i tak nigdy na Ziemi nie osiągniemy.

Więc po co się ścigać? Od początku wieku w wypadkach podczas prób zginęło ponad dwudziestu kierowców. Oni wiedzieli, że to może się tak skończyć. Wsiadali jednak do tych przerażających pojazdów i pędzili na spotkanie śmierci. Dlaczego? Myślę, że każdy z nas znajdzie na to pytanie inną odpowiedź.

daredevil

sprawiedliwość wymierzana laską ślepca

Każdy z nas chyba wie, kim jest Superman, Batman, Spiderman, zresztą rozmaitych -manów jest od groma. Moim wybrańcem wciąż pozostaje jednak Daredevil. Zawsze wolałam postacie zawdzięczające swoje umiejętności nauce i treningowi, a nie tajemniczym mutacjom i siłom z kosmosu.

Postać Daredevila należy do panteonu bohaterów Marvela. Dzielny obrońca sprawiedliwości po raz pierwszy pojawił się w 1964 w zeszycie Daredevil #1. Postać tą rysowały takie sławy komiksowego świata, jak John Romita, Jack Kirby, John Byrne, Frank Miller czy kontrowersyjny Bill Sienkiewicz.

Tak, jak zmieniali się rysownicy, zmieniał się strój DD — charakterystyczny, czerwony uniform pojawił się dopiero w numerze 7. Z początku był żółty. Przez jakiś czas Daredevil używał udoskonalonych technicznie wdzianek, jednak zawsze w końcu powracał do starego wyglądu.

Słowo daredevil oznacza śmiałka, szaleńca, ale można je przetłumaczyć także jako "przeciwstawiający się złu". Nieco wyjaśnia to historię tej postaci. Jak ona brzmi?

DD to Matthew Michael Murdock, syn "Battling Jacka", boksera. Chłopaka zawsze bardziej interesowała jednak nauka niż sport. Kiedy stał się obiektem kpin swoich rówieśników i wdał się w bójkę z klasowym osiłkiem, postanowił poprawić swoją kondycję. Robił to w tajemnicy przed ojcem, który nie chciał, by jego syn stał się taki jak on.

W wieku 10 lat Matt uratował starszego człowieka przed wpadnięciem pod ciężarówkę. Niestety, sam stał się ofiarą tego wypadku. Radioaktywna substancja, którą przewoziła ciężarówka, oślepiła chłopca. Matt stracił wzrok, lecz jego pozostałe zmysły niesamowicie się wyostrzyły.

Matt nie zdawał sobie sprawy ze swoich możliwości, dopóki nie zajął się nim tajemniczy Stick. Ten niewidomy człowiek udowodnił chłopakowi, że ze ślepotą można żyć. Nauczył go wszystkiego, co sam umiał, a Matt dodatkowo odkrył w sobie niesamowite zdolności. Dzięki długiemu treningowi DD ma tak czuły zmysł dotyku, że widzi palcami kształty, jego skóra rozpoznaje najlżejsze zmiany temperatury i ruch powietrza, węch ma zaś lepszy niż pies. Doskonały słuch pozwala mu słyszeć bicie ludzkiego serca nawet przez ścianę, posiada też coś w rodzaju wewnętrznego radaru.

Swe nieprzeciętne zdolności Matt po raz pierwszy wykorzystał mszcząc się na mordercach ojca, który sprzeciwił się mafii i nie przegrał sprzedanej walki. Od tamtej pory stał się Daredevilem (tak przezywali go rówieśnicy, gdy był dzieckiem), na swój sposób zwalczającym zło, zaś jego największym wrogiem jest Kingpin, przywódca przestępczego świata w Nowym Yorku.

W życiu naszego bohatera nie mogło zabraknąć kobiety. Nosiła imię Elektra. Matt Murdock poznał ją w czasie studiów prawniczych — zafascynowała go ta niezwykle inteligentna, wysportowana i lubiąca niebezpieczeństwo dziewczyna. Ich drogi rozeszły się, kiedy Mattowi nie udało się uratować ojca dziewczyny porwanego przez terrorystów. Po jego śmierci Elektra doskonaliła swoje umiejętności (między innymi pod okiem Sticka), coraz bardziej podążając mroczną ścieżką. Stała się członkinią Hand — japońskiej organizacji zamachowców przypominających ninja. Później zaczęła działać na własną rękę jako płatny zabójca i łowca głów, więc jej losy nieraz krzyżowały się z drogą wybraną przez DD. Mimo iż najczęściej stawali przeciwko sobie jako wrogowie, Elektra na zawsze pozostała miłością życia Matta. Umarła w jego ramionach — zabił ją Bullseye, kolejny superłotr z bogatej kolekcji Marvela.

Polski czytelnik poznał historię DD z komiksu "Mega Marvel 2/95". Tam też pojawił się rysunek kostiumu, który posłużył za wzór uniformu DD (nosił go ojciec Matta, kiedy był zawodnikiem wrestlingu). Zeszytów o DD wydano na Zachodzie już ponad 300 i twórcom nadal nie brakuje pomysłów. W #136 bohater zostaje zdemaskowany przez dziennikarza z Daily Bugle, w #223 na jakiś czas odzyskuje wzrok, a w #320-325 finguje własną śmierć i rozpoczyna nowe życie, nie na długo jednak.

W przygodach DD pojawiali się także inni bohaterowie świata Marvela, jak chociażby Spiderman, Captain America, Fantastic Four, Ghost Rider, Hulk, Punisher, Silver Surfer, Wolverine, Venom i wielu innych, o których istnieniu polski czytelnik nawet nie słyszał.

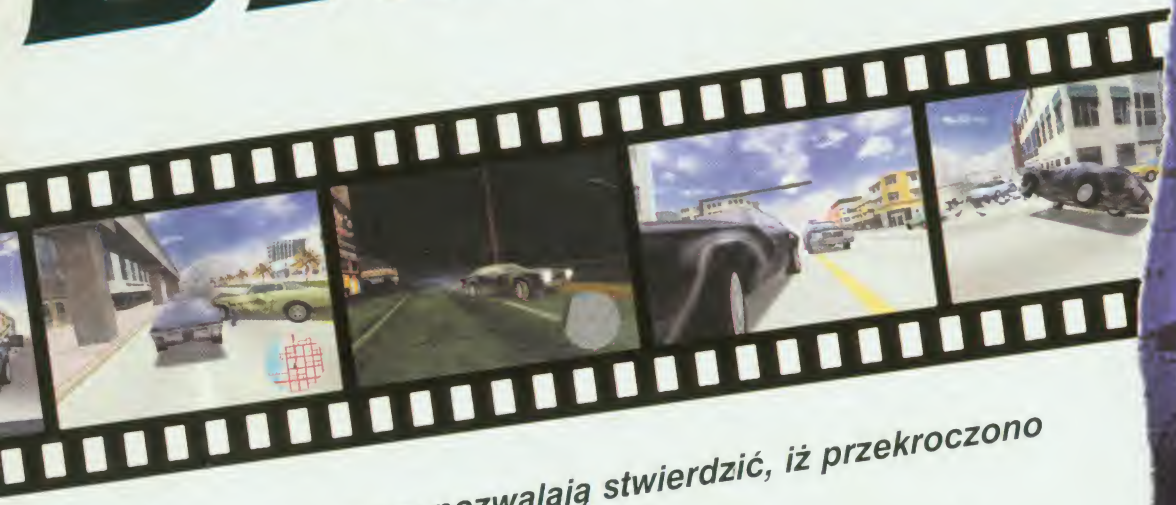
W Polsce ukazały się tylko dwa komiksy z przygodami tego bohatera — "Elektra" (89) i wcześniej już wspomniany "Mega Marvel". A szkoda. Komiksy DD mają inteligentną, wciągającą fabułę i są doskonale plastycznie. Miejmy nadzieję, że TM Semic jednak zlituje się nad nami i wyda jeszcze jakieś historie z Daredevilem w roli niewidomej, lecz praworządnej gwiazdy.

NOWY PRZEBÓJ AUTORÓW GRY DESTRUCTION DERBY

DRIVER

PC CD ROM

PlayStation



"Wygląd i wrażenia z gry pozwalają stwierdzić, iż przekroczono kolejne bariery standardu PlayStation"
- Official PlayStation Magazine

"Model fizyczny jazdy jest zadziwiający i z łatwością może stawić czoła poziomowi realizmu Gran Turismo" *- EDGE*

"Faworyt w nominacjach do Gry Roku na PSX" *- PlayStation Pro*

Wyłączna dystrybucja w Polsce: Licomp EMPIK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chocholowska 3C. Tel./fax: (22) 642 81 65; (22) 642 99 21. http://www.lem.com.pl
Pytaj w sklepach komputerowych lub zadzwoń do nas, by zamówić własny egzemplarz gry.

LEM LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA

REFLECTIONS

© 1999 Reflections, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Autorstwa Reflections, Inc. Driver oraz Driver logo są znakami handlowymi firmy Reflections, Inc. Wydane i rozpowszechniane przez GT Interactive Software Corp. GT oraz GT Games logo są znakami handlowymi, a logo GT logo jest zarejestrowanym znakiem handlowym firmy GT Interactive Software Corp. Inne znaki handlowe są prawnie chronione przez ich poszczególnych właścicieli.

Shadow Man

Reset

WINDOWS CYBER ADVENTURE

Westwood™ STUDIOS

COMMAND & CONQUER® TIBERIAN SUN™

Reset
MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH